A PC-JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA

X. évfolyam, 6. szám, 1999. június

398,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

FLEET COMMAND

Tengeri hadviselés a víz alatt, a felszínen és a levegőben

MIDTOWN MADNESS

Mániákus úrvezetők ámokfutása a belvárosban

STAR WARS EPISODE I

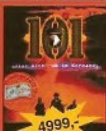
A film és a játékok

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 35-90-576

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltozás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

PC CD ROM









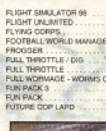
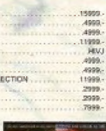




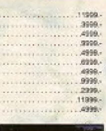
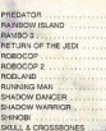
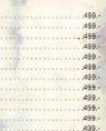


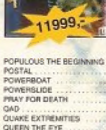


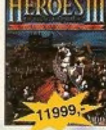
MÁRCIUSI AKCIÓS ÁRAINK A HÁTSÓ-BELSŐ BORÍTÓN TALÁLHATÓ AKCIÓS SZELVÉNY BEMUTATÁSÁVAL, VAGY BEKÜLDÉSÉVEL ÉRVÉNYES!

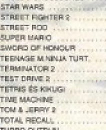
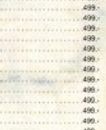



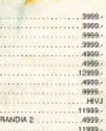
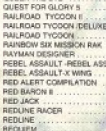
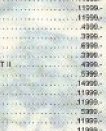
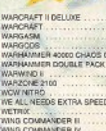
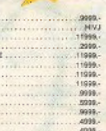


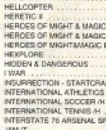
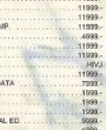
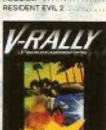
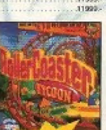
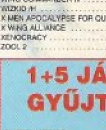
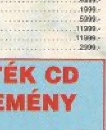




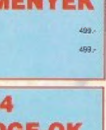
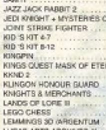





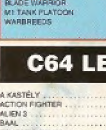
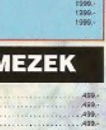



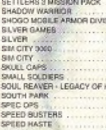
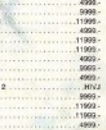
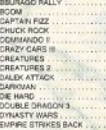
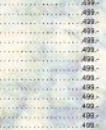
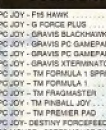
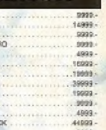








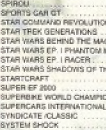
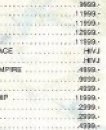
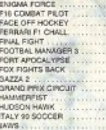
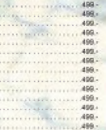



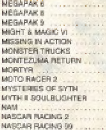
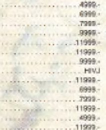
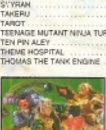


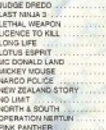
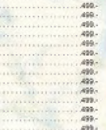



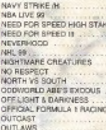


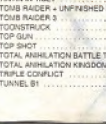


















100 AIRBORNE ACTION 1999.-
100 FIGHTING ACTION 1999.-
101ST AIRBORNE IN NORMANDY 11999.-
3 MEGAGAMES 5999.-
3D DREAM HOUSE DESIGNER 19999.-
3D ULTRA PINBALL - LOST CONTINENT 4999.-
7TH GUEST /H 4999.-
A BUGS LIFE 11999.-
ABUSE 9999.-
ACTUA POOL 11999.-
ACTUA TENNIS 11999.-
AGE OF EMPIRES GOLD 14999.-
AH64D LONGBOW /CLASSIC 3999.-
AHX 1 ..... 11999.-
ALPHA CENTAURY 11999.-
APACHE LONGBOW 3999.-
ARMY MEN 2 ..... 11999.-
ARMY MEN 11999.-

ARMY MEN II – 11999,-
Championship Manager 3 – 11999,-

ASCENDANCY 4999.-
ATF / CLASSIC 4999.-
ATOMIC BOMBERMAN 2999.-
BALDURS GATE DATA ..... HIVJ
BALDURS GATE 11999.-
BATTLE CHESS COMPILATION 4999.-
BATTLE ZONE 11999.-
BATTLEGROUND COLLECTION 2 ..... 11999.-
BENEATH A STEEL SKY /H 4999.-
BETRAYAL IN ANTARA 3999.-
BIG 6IX VOL 5 HUNTING PACK 7999.-
BIOFORGE /CLASSIC 4999.-
BLADE RUNNER 4999.-
BLOOD 2 +NIGHTMARE DATA ..... HIVJ
BRAVEHEART ..... HIVJ
BROOD WAR – STARCRAFT DATA 7999.-
BUG RIDERS 11999.-
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE 4999.-
C&C RED ALERT MEGABOX 12999.-
C&C RED ALERT 4999.-
CAESARS PALACE DOUBLE PACK 4999.-
CANNON FODDER 2 /H 4999.-
CARMAGEDDON 2 ..... 6999.-
CART PRECISION RACING 12999.-
CHAMPIONSHIP MANAGER 3 ..... 11999.-
CIVIL WAR GENERALS II 3999.-
CIVILIZATION II MULTIPLAYER 7999.-

Lula + Lula VB – 9999,-

COLIN MCRAE RALLY 11999.-
COMMAND & CONQUER + CIVILIZATION II 7999.-
COMMAND & CONQUER MEGABOX 9999.-
COMMANDER BLOOD 6999.-
COMMANDOS DATA DISK 7999.-
CONQUER THE SKIES 7999.-
CONQUER THE WORLD 7999.-
CONQUEST OF EMPIRE 4999.-
COUNTER ACTION 11999.-
CREATURE SHOCK /H 4999.-
CROC 4999.-
DARK OMEN 11999.-
DARK REIGN EXPANSION 6999.-
DARK VENGEANCE 11999.-
DARKSIDE OF THE MOON 11999.-
DAWN OF ACES 7999.-
DAWN PATROL /H 4999.-
DAY OF TENTACLE / SAM & MAX 5999.-
DEATH RALLY 4999.-
DEATHKARZ 11999.-
DEATHTRAP DUNGEON 9999.-
DEER HUNTER COMPANION 4999.-
DEER HUNTER 4999.-
DELTA FORCE 11999.-
DESCENT 3 ..... HIVJ
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN 11999.-
DIABLO 9999.-
DIG 4999.-
DRIVER ..... HIVJ
DUNE II / CANNON FODDER 2 ..... 5999.-
DUNE 4999.-
DUNGEON KEEPER GOLD 4999.-
EF2000 TACTCOM 5999.-
EF2000 ..... 4999.-
EGYPT 1156 ..... 9999.-
EUROPEAN AIR WAR 11999.-
EXECUTIONER 11 ..... 5999.-
EXPENDABLE 11999.-
EXTREME G2 ..... 9999.-
EXTREME RISE OF TRIAD 3999.-
F16 AGRESSOR 11999.-
F22 ADF RED SEA OPERATIONS 4999.-
F22 AIR DOMINANCE FIGHTER 11999.-
FA PREMIER LEAGUE MANAGER 99 ..... 11999.-
FA18 KOREA + FLYING CORPS GOLD 9999.-
FADE TO BLACK 6999.-
FALLOUT 2 ..... 11999.-
FALLOUT 11999.-
FEEBLE FILES 11999.-
FIELDS OF FIRE 11999.-
FIFA 99 ..... 7999.-
FIFTH ELEMENT 11999.-
FIGHTER SQUADRON: DEMONS OVER 11999.-
FIGHTING FORCE 7999.-
FLIGHT COMBAT SIMULATOR 14999.-

Railroad Tycoon II – 11999,-
Railroad Tycoon II – 7999,-

FLIGHT SIMULATOR 98 ..... 15999.-
FLIGHT UNLIMITED 4999.-
FLYING CORPS 4999.-
FOOTBALL WORLD MANAGER 11999.-
FROGGER ..... HIVJ
FULL THROTTLE / DIG 4999.-
FULL THROTTLE 4999.-
FULL WORMAGE - WORMS COLLECTION 11999.-
FUN PACK 3 ..... 2999.-
FUN PACK 2999.-
FUTURE COP LAPD 7999.-

Sports Car GT – 11999,-
Civilization – 11999,-

GAME MANIA 1 ..... 3999.-
GAME MANIA 3 ..... 3999.-
GAME MANIA 4 ..... 3999.-
GAME MANIA 5 ..... 3999.-
GAME RAGE 4999.-
GEX 3D 4999.-
GLORIANA 12999.-
GRAND PRIX 2 / MICROPROSE 4999.-
GRAND PRIX LEGENDS 9999.-
GRAND PRIX MANAGER 2 ..... HIVJ
GRAND TOURING 11999.-
HAND OF FATE / LEGEND OF KYRANDIA 2 ..... 4999.-
HARDWAR 11999.-
HELLCOPTER 11999.-
HERETIC II 11999.-
HEROES OF MIGHT & MAGIC COMP. 11999.-
HEROES OF MIGHT & MAGIC II 4999.-
HEROES OF MIGHT&MAGIC III 11999.-
HEXPLORE 11999.-
HIDDEN & DANGEROUS ..... HIVJ
I WAR 11999.-
INSURRECTION - STARTCRAFT DATA 7999.-
INTERNATIONAL ATHLETICS /H 1999.-
INTERNATIONAL SOCCER /H 1999.-
INTERNATIONAL TENNIS /H 1999.-
INTERSTATE 76 ARSENAL SPECIAL ED. 9999.-
JAM IT 1999.-
JAZZ JACK RABBIT 2 ..... 6999.-
JEDI KNIGHT + MYSTERIES OF SITH 11999.-
JOINT STRIKE FIGHTER 5999.-
KID 'S KIT 4-7 ..... 3999.-
KID 'S KIT 8-12 ..... 5999.-
KINGPIN ..... HIVJ
KINGS QUEST MASK OF ETERNITY 11999.-
KKND 2 ..... 11999.-
KLINGON HONOUR GUARD 11999.-
KNIGHTS & MERCHANTS 6999.-
LANDS OF LORE II 11999.-
LEGO CHESS 11999.-
LEMMINGS 3D /ARGENTUM 4999.-
LUCAS ARTS ARCHIVES II 12999.-
LUFTWAFFE COMMANDER 11999.-
LULA DOUBLE PACK 9999.-
M1 TANK PLATOON 2 ..... HIVJ
M1 TANK PLATTON 2 ..... 9999.-
MAGIC & MAYHEM 11999.-
MAGIC THE GATHERING DOUBLE PACK 12999.-
MANIC KARTS 5999.-
MAXIMUM ROAD RACE 3999.-
MECHWARRIOR 3 ..... HIVJ
MEGA3PACK 11999.-

Mortyr – 9999,-
Silver – 11999,-

MEGAPAK 6 ..... 4999.-
MEGAPAK 8 ..... 6999.-
MEGAPAK 9 ..... 7999.-
MIGHT & MAGIC VI 9999.-
MISSING IN ACTION 11999.-
MONSTER TRUCKS 11999.-
MONTEZUMA RETURN 9999.-
MORTYR ..... HIVJ
MOTO RACER 2 ..... 11999.-
MYSTERIES OF SYTH 6999.-
MYTH II SOULBLIGHTER 7999.-
NAM 11999.-
NASCAR RACING 2 ..... 4999.-
NASCAR RACING 99 ..... 11999.-
NAVY STRIKE /H 4999.-
NBA LIVE 99 ..... 11999.-
NEED FOR SPEED HIGH STAKES ..... HIVJ
NEED FOR SPEED III 7999.-
NEVERHOOD 9999.-
NHL 99 ..... 7999.-
NIGHTMARE CREATURES 9999.-
NO RESPECT 9999.-
NORTH VS SOUTH 11999.-
ODDWORLD ABE'S EXODUS 11999.-
OFF LIGHT & DARKNESS 11999.-
OFFICIAL FORMULA 1 RACING ..... HIVJ
OUTCAST ..... HIVJ
OUTLAWS 4999.-
OUTPOST 2 ..... 3999.-
OVERLORD 4999.-
PANDEMONIUM 2 ..... 5999.-
PANDEMONIUM 4999.-
RERFECT ASSASIN 9999.-
PINBALL CONSTRUCTION KIT 9999.-
PITFALL 4999.-
POD GOLD 4999.-
POLICE QUEST COLLECTION 5999.-

POLICE QUEST SWAT 2 ..... 11999.-
POOL SHARK 11999.-

Star Wars Magic – 11999,-
Hell-Copter – 11999,-

POPULOUS THE BEGINNING 7999.-
POSTAL 4999.-
POWERBOAT 9999.-
POWERSLIDE 11999.-
PRAY FOR DEATH 2999.-
QAD 3999.-
QUAKE EXTREMITIES 7999.-
QUEEN THE EYE 11999.-
QUEST FOR GLORY 5 ..... 11999.-
RAILROAD TYCOON II 11999.-
RAILROAD TYCOON /DELUXE /H 4999.-
RAILROAD TYCOON 3999.-
RAINBOW SIX MISSION RAK 6999.-
RAYMAN DESIGNER 3999.-
REBEL ASSAULT -REBEL ASSAULT II 4999.-
REBEL ASSAULT-X WING 5999.-
RED ALERT COMPILATION 14999.-
RED BARON II 11999.-
RED JACK 11999.-
REDLINE RACER 5999.-
REDLINE 11999.-
REQUIEM 11999.-
RESIDENT EVIL 2 ..... 11999.-

V-Rally – 9999,-
RollerCoaster Tycoon – 11999,-

RETURN TO KRONDOR 11999.-
RIDDLE OF MASTER LU 3999.-
ROBORUMBLE 6999.-
ROLLERCOASTER TYCOON 11999.-
S.C.A.R.S. 11999.-
SANITARIUM 11999.-
SCARAB 12999.-
SCORCHED PLANET 1999.-
SCREAMER 2 ..... 4999.-
SETTLERS 3 MISSION PACK 4999.-
SHADOW WARRIOR 9999.-
SHOGO MOBILE ARMOR DIVISION 11999.-
SILVER GAMES 4999.-
SILVER 11999.-
SIM CITY 3000 ..... 11999.-
SIM CITY 4999.-
SKULL CAPS 9999.-
SMALL SOLDIERS 4999.-
SOUL REAVER - LEGACY OF KAIN 2 ..... HIVJ
SOUTH PARK 9999.-
SPEC OPS 11999.-
SPEED BUSTERS 11999.-
SPEED HASTE 4999.-
SPIROU 3999.-
SPORTS CAR GT 11999.-
STAR COMMAND REVOLUTION 11999.-
STAR TREK GENERATIONS 12999.-
STAR WARS BEHIND THE MAGIC 11999.-
STAR WARS EP. I PHANTOM MENACE ..... HIVJ
STAR WARS EP. I RACER ..... HIVJ
STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE 4999.-
STARTCRAFT 9999.-
SUPER EF 2000 ..... 4999.-
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP 11999.-
SUPERCARS INTERNATIONAL 2999.-
SYNDICATE /CLASSIC 2999.-
SYSTEM SHOCK 4999.-
S'YRAH 9999.-
TAKERU 9999.-
TAROT 4999.-
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 4999.-
TEN PIN ALEY 9999.-
THEME HOSPITAL 4999.-
THOMAS THE TANK ENGINE 3999.-

Small Soldiers – 4999,-
Turok 2 – 11999,-

TIGERSHARK 11999.-
TILT 4999.-
TIME WARRIORS 4999.-
TINTIN IN TIBET 9999.-
TOMB RAIDER + UNFINISHED BUSINESS 5999.-
TOMB RAIDER 3 ..... 11999.-
TOONSTRUCK 4999.-
TOP GUN 11999.-
TOP SHOT 7999.-
TOTAL ANIHILATION BATTLE TACTICS 7999.-
TOTAL ANIHILATION KINGDOMS ..... HIVJ
TRIPLE CONFLICT 9999.-
TUNNEL B1 ..... 9999.-

TUROK 2 - SEEDS OF EVIL 11999.-
TUROK 3999.-
ULTIMA 8 PAGAN /CLASSIC 4999.-
ULTIMATE RACE PRO 9999.-
UNDER A KILLING MOON 4999.-
UNREAL 6999.-
URBAN RUNNER 4999.-
V RALLY 9999.-
VERSAILES 1685 ..... 2999.-
VIPER RACING 11999.-
VIRTUAL KARTS 4999.-

Heroes III – 11999,-
Sid Meier's Alpha Centauri – 11999,-

WARCRAFT II DELUXE 9999.-
WARCRAFT ..... HIVJ
WARGASM 11999.-
WARGODS 2999.-
WARHAMMER 40000 CHAOS GATE 11999.-
WARHAMMER DOUBLE PACK 11999.-
WARWIND II 11999.-
WARZONE 2100 ..... 11999.-
WCW NITRO 9999.-
WE ALL NEEDS EXTRA SPEED 5999.-
WETRIX 9999.-
WING COMMANDER III 4999.-
WING COMMANDER IV 4999.-
WIZKID /H 1999.-
X MEN APOCALYPSE FOR QUAKE 5999.-
X WING ALLIANCE 11999.-
XENOCRACY 11999.-
ZOOL 2 ..... 2999.-

1+5 JÁTÉK CD GYŰJTEMÉNY

BLADE WARRIOR 1399.-
M1 TANK PLATOON 1399.-
WARBREEDS 1399.-

C64 LEMEZEK

A KASTÉLY 499.-
ACTION FIGHTER 499.-
ALIEN 3 ..... 499.-
BAAL 499.-
BBURAGO RALLY 499.-
BOOM 499.-
CAPTAIN FIZZ 499.-
CHUCK ROCK 499.-
COMMANDO II 499.-
CRAZY CARS III 499.-
CREATURES 499.-
CREATURES 2 ..... 499.-
DALEK ATTACK 499.-
DARKMAN 499.-
DIE HARD 499.-
DOUBLE DRAGON 3 ..... 499.-
DYNASTY WARS 499.-
EMPIRE STRIKES BACK 499.-
ENIGMA FORCE 499.-
F16 COMBAT PILOT 499.-
FACE OFF HOCKEY 499.-
FERRARI F1 CHALL. 499.-
FINAL FIGHT 499.-
FOOTBAL MANAGER 3 ..... 499.-
FORT APOCALYPSE 499.-
FOX FIGHTS BACK 499.-
GAZZA 2 ..... 499.-
GRAND PRIX CIRCUIT 499.-
HAMMERFIST 499.-
HUDSON HAWK 499.-
ITALY 90 SOCCER 499.-
JAWS 499.-
JUDGE DREDD 499.-
LAST NINJA 3 ..... 499.-
LETHAL WEAPON 499.-
LICENCE TO KILL 499.-
LONG LIFE 499.-
LOTUS ESPRIT 499.-
MC DONALD LAND 499.-
MICKEY MOUSE 499.-
NARCO POLICE 499.-
NEW ZEALAND STORY 499.-
NO LIMIT 499.-
NORTH & SOUTH 499.-
OPERATION NEPTUN 499.-
PINK PANTHER 499.-
POLE POSITION F1 ..... 499.-
PREDATOR 499.-
RAINBOW ISLAND 499.-
RAMBO 3 ..... 499.-
RETURN OF THE JEDI 499.-
ROBOCOP 499.-
ROBOCOP 2 ..... 499.-
RODLAND 499.-
RUNNING MAN 499.-
SHADOW DANCER 499.-
SHADOW WARRIOR 499.-
SHINOBI 499.-
SKULL & CROSSBONES 499.-
STAR WARS 499.-
STREET FIGHTER 2 ..... 499.-
STREET ROD 499.-
SUPER MARIO 499.-
SWORD OF HONOUR 499.-
TEENAGE M.NINJA TURT. 499.-
TERMINATOR 2 ..... 499.-
TEST DRIVE 2 ..... 499.-
TETRIS ÉS KIKUGI 499.-
TIME MACHINE 499.-
TOM & JERRY 2 ..... 499.-
TOTAL RECALL 499.-
TURBO OUTRUN 499.-
TURRICAN II 499.-
USAGI YOJIMBO 499.-
VENDETTA 499.-
WATERPOLO 499.-
WEST BANK 499.-
WHO DARES WINS 499.-
ZORRO 499.-

C64 LEMEZES GYŰJTEMÉNYEK

POPEYE COLLECTION 499.-
-POEPEYE 1,2,3
POSTMAN PAT COLL. 499.-
-POSTMAN PAT 1,2,3

C64 CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND 499.-
ROBOCOP 3 ..... 499.-
TOKI 499.-

SZÁMÍTÓGÉP TARTOZÉKOK

PC JOY - F16 HAWK 9999.-
PC JOY - G FORCE PLUS 14999.-
PC JOY - GRAVIS BLACKHAWK 9999.-
PC JOY - GRAVIS PC GAMEPAD PRO 9999.-
PC JOY - GRAVIS PC GAMEPAD 4999.-
PC JOY - GRAVIS XTERMINATOR 16999.-
PC JOY – TM FORMULA 1 SPRINT 19999.-
PC JOY – TM FORMULA 1 ..... 39999.-
PC JOY – TM FRAGMASTER 19999.-
PC JOY - TM PINBALL JOY 9999.-
PC JOY – TM PREMIER PAD 4999.-
PC JOY- DESTINY FORCEFEEDBACK 44999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS 3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SÁRGA 3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÜRKE 3999.-
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT 399.-
PC MOUSERAD - RAT MAT 1999.-

C64 KAZETTÁS JÁTÉKAINKRÓL KÉRÉSRE LISTÁT KÜLDÜNK

GRAVIS JOYSTICKOK 3 ÉV GARANCIÁVAL!

GRAVIS Blackhawk – 9999,-
Xterminator – 16999,-
GRAVIS PC GamePad – 4999,-
GRAVIS GamePad Pro – 9999,-

A LEGHÍRESEBB PC & PSX & N64 JÁTÉKOK AKCIÓ FIGURÁI CSAK AZ 576 Kbyte BOLTJAIBAN!



ZELDA

MARIO KART

SPAWN

CRASH BANDICOOT



STAR WARS



BONE



ÁRAINK!

BONE	2999,-/DB
CRASH BANDICOOT	2999,-/DB
CRASH BANDICOOT 2	HÍVJ!
CRASH BANDICOOT PLÜSS (KICSI)	1999,-/DB
DINOSZAURUSZOK	2999,-/DB
DRAGO BALL Z	HÍVJ!
DUKE NUKEM	2999,-/DB
FINAL FANTASY VII	HÍVJ!
MANGA ROBOT (KICSI)	499,-/DB
MANGA ROBOT (NAGY)	999,-/DB
MARIO KART	HÍVJ!
METAL GEAR SOLID	3999,-/DB
MORTAL KOMBAT	1999,-/DB
QUAKE	2999,-/DB
RASIDENT EVIL	HÍVJ!
SPAWN	1999,-/DB-tól
SPEED RACER	HÍVJ!
STAR WARS EPISODE I	1999.08.-tól
TEKKEN 3	HÍVJ!
TOMB RAIDER	3999,-/DB
TUROK	HÍVJ!
VIRUS	2999,-/DB
ZELDA	HÍVJ!

UJDONSÁGOKÉRT ÉS RÉSZLETES ÁRAINKÉRT HÍVD A 35-90-576-OS SZÁMOT

576 KByte

FINAL FANTASY

QUAKE

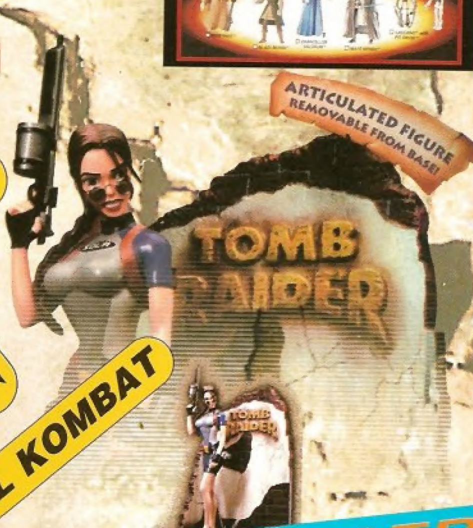




DUKE NUKEM



RESIDENT EVIL



TUROK



DINOSZAURUSZOK

MORTAL KOMBAT

TOMB RAIDER

tartalom

X. ÉVFOLYAM, 6. SZÁM, 1999. JÚ

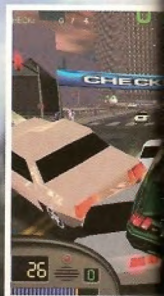
8 Jabba-tömegű Star Wars!

Hetet-vat összehordunk az Episode I – Phantom Menace-ről és a belőle készült két játékról. Továbbá leközöljük a teljes forgatókönyvet és minden Olvasónk nyer egy ingyenjegyet Kaliforniába, a filmre. (Elnézést, hazudós vagyok.)



20 Er

– sikoltotta vontam, hog ugyanis mié benne, amer





12 Ten

Ha úszik "Háp!", a val! (Egy Arts n nak a

18 Égszakadás, földindulás!

A Föld párszor már megindult tőlük az Earthsiege-ben, de most még az ég is leszakad, amikor a Starsiege behemót robotjai betrappolnak a küzdőtérre.



eszd el a hajam!

anútlan vasárnapi autós, amikor felelősségre
miért megy át a zöldön. A Midtown Madnessben
Chicago egész belvárosa. és arra száguldunk
jólesik. Akinek meg nem tetszik, azt lezúzzuk.





eri herkentyűk

agy repül, és nem azt mondja
kor durrants oda egy rakétá-
ként is.) Ez az Electronic
yszerű Fleet Commandjá-
poeticája.



Laptulajdonos:
Balogh Zsolt
Főszerkesztő:
Kiss László
Lapterv:
Molnár Dénes Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés:
Kismarosi Renáta
Levilágítás:
Recent Kft
Nyomás:
Grafit Pencil Nyomda Budapest
Kiadja:
COMGAME Kft
1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Cím:
1389 Budapest, Pf. 132.
576kb@irisz.hu
Terjeszti:
Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető:
576 KByte (Comgame '576' Kft) 1389
Budapest, Pf: 132.

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármely módon való fehasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226

Nagy nap volt a világ történetében 1999. május 22. Ezen a kijelentésen Hérodotosszal talán elvitatkozhatnánk, de gondolom – Martinnal az élen – azért többen is egyetértenek velem. Ezen a napon volt ugyanis az USA-premierje a Csillagok Háborúja első részének, a The Phantom Menace-nek. Több helyen tanítási szünetet rendeltek el, mondván, úgysem mennek a gyerekek az iskolába, de ezzel az erővel munkaszünetet is elrendelhettek volna. A feketepiacot meghazudtoló sebességgel érkezett a filmből készült első játék is, sőt, rögtön egyszerre kettő is. Így tehát vad Star Wars-lázban ég az amúgyis igencsak melegedő klímán a világ, de az Erő Sötét (=flegma) Oldalán állók sem igen panaszkodhatnak, mert ugyan jóval kisebb csinnadrattával, de azért a Lucasarts által is megirigyelhető minőségbe csendben beosont még CD-inkbe a Midtown Madness és a Fleet Command is, amelyek emlékezetessé tehetik ezt a júniust. Ha másért nem, hát azért, hogy akkor jelentek meg, amikor bemutatták az új Star Warst... Egyébként is hurrá: itt a nyár!

CoVboy

APRÓSÁG

■ Real-time stratégiáknak roppant kellemetlen hírrel tudunk szolgálni: az eredetileg tavaly szeptemberre, aztán karácsonyra, aztán márciusra, majd végül júniusra beígért C&C2: Tiberian Sun megjelenése ismét csúszik. A Westwood szerint a hivatalos világpremier legújabb (és egyben "utolsó") dátuma augusztus 27. A késést most esetleg az is indokolhatja, hogy a játék vezető designere áprilisban hirtelen otthagyta őket, de ha ez így megy tovább, akkor akár C&C 2000-re is keresztelhetjük a játékot – már ha optimisták akarunk lenni.

■ Sokkal kellemesebb hír, hogy a Squaresoft a Final Fantasy VII sikerén felbuzdulva a játékaihoz már nem a PlayStationt tekinti kizárólagos felületnek: készül ugyanis a PC-verzió az aktuális Sony-szupersztárból, a Parasite Eve-ből is (ld. a legutóbbi 576 Konzolt), amely egy Resident Evilre emlékeztető horror akció/RPG.

■ Lara lányka nyáron visszatér a monitorainkra (már ahonnan karácsony óta letűnt), ha nem is rögtön egy Tomb Raider IV-ben, de egy "Gold" kiadványban: akárcsak az első rész esetében az Unfinished Business, a megjelenésre váró TR2: Golden Mask is az eredeti játékon kívül öt új pályát és 20 új karaktert tartalmaz, és Laráva a címben szereplő aranymaszkot fogjuk hajkurászni. (Virtuális) Szexmániákusoknak viszont szomorú hír lehet, hogy a Core Design jogi eljárással fenyegetőzve bezáratta a Nude Raider site-ot a Neten, ahol minden idők legváltozatosabb domborzati viszonyaival rendelkező számítógépes sztárja – néhány avatott kezű grafikus segítségével – abszolút nem rejtegette, hogy mi van a szűk póló és a sort alatt.

CUTTHROATS



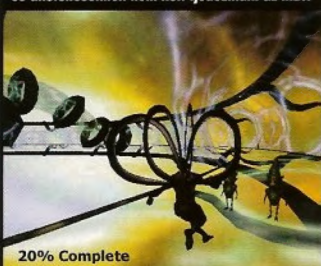
Ha valaha egyszer kategóriától, géptípustól és korszaktól függetlenül valaki összeállítaná Minden Idők Legizgalmasabb Játékainak top listáját, akkor az biztos, hogy Sid Meier '87-es Pirates! című C-64 játéka ott szerepelne az első öt hely valamelyikén. (Az ezt követő Amiga-, majd PC-változatok a lehetőségekhez képest már nem sikerültek ilyen jól.) Ez a játék egyszerre volt real time stratégia (AKKOR!), izgalmas kalandjáték, szerepjáték, gazdasági szimulátor, ja és még akciójáték is. Lehidalt tőle az egész világ, és bár ugyan már sokan megpróbálták egyes részeit leutánozni (az egészet meg sem próbálta senki), még a közelébe sem jutottak. Ez az áldatlan állapot már nem tart sokáig, mert az Eidos nyáron megjelenő Cutthroats című játéka megpróbálja a lehetetlent: lemásolni a modern PC-k lehetőségeihez igazított Pirates!-t. A helyszín a Karib-tenger térsége, az idő pedig 17. század, a kalózok aranykora, ahol a játékos feladata három dolog "begyűjtése": a hírnévé, rangé és a vagyoné. Akár csak a



nagy elődben, a térségben négy gyarmati hatalom (az angolok, a spanyolok, a hollandok és a franciák) verseng egymással: szövetségeket kötnek, háborúkat indítanak, a politikai helyzet állandóan változik. A játékos eldöntheti, hogy valamelyik (esetleg több) szolgálatába áll, esetleg független szabadkereskedőként avagy közrettegésnek és -üldözésnek örvendő kalózkapitányként csinálja meg a szerencséjét. A meggazdagodás legegyszerűbb (és leglassabb) módja a kereskedelem. A játékban a térség mintegy hatmillió négyzetmérföldjét találjuk meg (képernyőnként úgy fél mérfölddel számolva), benne több mint hetven kikötővel, amelyekkel szép nyugodt kereskedelmet folytathatunk (leszámítva persze az alkalmi kalóztámadásokat), illetve a csapszékekben elásott kincsekről és egyéb nyalánkságokról tudakozódhatunk. Így viszont nem sok hírnevünk lesz a környéken. Jobb a publicitása a kalózkapitánynak, aki elég jól keres is, viszont vadul kergeti négy ország hadiflottája. Az "állami alkalmazottak" pedig lebutított kalózkapitányok, hiszen csak azon hatalmak városait és hajóit támadják meg, amelyekkel uralkodójuk hadban áll – őket viszont elhalmozzák kitüntetésekkel. A játékban kétfajta ütközet lesz: tengeri és szárazföldi (kimarad a Pirates!-ből a kapitányi bajvívás a fedélzeten). A zsákmányból természetesen új és jobb hajókat vehetünk, embereket bérelhetünk, illetve feloszthatjuk morgolódó legénységünk között, hogy növeljük lojalitásukat. Szó, ami szó, a Cutthroats ígéretes vállalkozásnak indul – biztosak lehettek benne, hogy hamarosan viszontláthatjátok ismertetőjét hasábjainkon.

MDK2

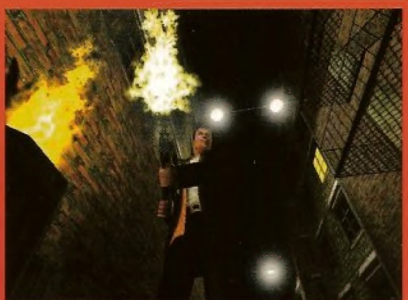
Túlzás nélkül állíthatjuk, hogy amikor vagy két éve megjelent az MDK, akkor teljesen új jelentést adott a "látvány" és az "akció" szavaknak. A játékosok először elképedtek, majd a látottak alapján valami hasonlót kezdtek el követelni a többi kiadótól is. A három titokzatos betű jelentése még a mai napig is titok, az viszont biztos, hogy úton van a folytatás. Az eredetit készítő Shiny mostanában a PlayStationt kultiválja, ezért – ha a kiadói jog marad is az Interplaynél – a Bioware viszi tovább a nevet. Ők utoljára a kitűnő Baldur's Gate-tel arattak zajos sikereket, de azért az utolsó akcióhősöknek nem kell ijedezniük: az MDK



2 nem RPG lesz, hanem ugyanazt a sajátos koncepció alapján felépített akcióvonalat viszi tovább, mint az elődje. A látványért a saját fejlesztésű Omen engine gondoskodik, amelyről annyit mondhatunk, hogy vagy valami 3Dfx-díjra pályáznak vele, vagy csak szimplán azoknak az igényeknek akartak megfelelni, amelyet az előd állított fel (dühöng a Voodoo-mágia). A játékban ismét találkozunk az előző rész főszereplőjével, az enyhén tojásfejű Kurttal és sajátos fegyvereivel: szerény kis kézi ágyújával, távcsöves puskájával és ernyőjével, amellyel botcsinálta Batmanként repked. További két karakter közül is választhatunk. Az első Dr. Hawkins, egy meglehetősen dilis tudós, aki mellesleg robbantási szakember is, és hol a Világ Legérdekesebb Bombájával, hol pedig a Hordozható Fekete Lyuk nevű találmányával ritkítja a húst fajta ellent. A harmadik karakter Max, a kutya. Ellenfelei is kutyául fogják magukat érezni, ennek az ebnek ugyanis hat karja van, amelyekkel részint szivarozik, részint Rambot idéző cuccokkal hadakozik. A játékban kilenc szint lesz, és bár az ugyan kicsit meglepő, hogy nem lesz multiplayer játék, szavatosságot tekintve az már valamit jelenthet, hogy a szintek kinézete, ellenfelei és a felvehető dolgok aszerint változnak, hogy mely karaktert választjuk. Megjelenés az utolsó negyedévben.

MAX PAYNE

A 3D Realms játékai mindig is kiemelkedtek a Quake-követők népes mezőnyéből, egyrészt igényes kivitelezésükkel, másrészt az igencsak sajátos karaktereikkel, akiket minden játékosnak muszáj volt azonnal a szívébe zárnia. (Elegendő talán bizonyos Duke Nukem nevű arcot említeni.) Hasonló karrier vár a Max Payne nevű fickóra is, aki olyasmi rendőr, akit Bruce Willis vagy Clint Eastwood játszana egy filmben: a kábítószermaffiát üldözve rendszerint először elereszt egy sorozatot, majd posztumusz felolvassa a megboldogult jogait. Mostanság rossz napokat él: a feleségét és a gyermekét leölte néhány benarkózott huligán, meggyanúsítják a főnöke meggyilkolásával is. Így egyszerre kell menekülnie a maffia és a rendőrség elől. Egy Raymond Chandlert idéző thrillerhez lesz szerencsénk ebben az erősen történetcentrikus akció/kalandjátékban. Kis túlzáslenne Tomb Raider-klónnak nevezni, márcsak azért, mert a követő kameranézeten kívül lesz egy akciókamera is, ami mindig a leglátványosabb szögből mutatja az eseményeket. Ez a rövidke előzetes ugyan nem árult el sokat a játékról, de annyit elmondhatunk, hogy valami olyasmiről lesz szó, amiért érdemes volt a Duke Nukem Forevert pihentetni. Várható megjelenés az év végén.



STREET WARS'99

Scorsese-filmeken és a Keresztapán nevelkedett játékosoknak igen kellemes meglepetést jelenthetett az Eidos karácsonykor megjelent Gangsters c. játéka, amelyben egy maffiafőnök életének ügyes-bajos dolgaiba élhették bele magukat. Valami hasonló dologra számíthatunk a Street Wars '99-ben is, ami szintén a húszas-harmincas évek USA-jának bájos környezetébe, az alkoholtilalom és a selyemöltönyös gengszterek világába visz bennünket – csak egészen más hangvételben. Városszimulátorokban tájékozottabbak a Constructor Underworld címet látván talán már rögtön tudják, miről is lesz szó: az Acclaimtől vagy két éve megjelent Constructorban már igen kellemes és – a meglehetősen kretén humor miatt – igencsak vidám perceket tölthettünk el egy virtuális városka polgármestereként. A kiadó most ugyan változik, de a fejlesztő nem: a Studio 3 játékában most is valami hasonló vár ránk, azzal a különbséggel, hogy e jeles pozícióba nem népszavazás útján jutunk, hanem önmagunkat nevezzük ki a környék urának. A játék az eredeti Constructor jelentősen feljavított



engine-jére épül, és ugyanazt az izometrikus (ál)3D nézetet használja, ami már a C-64-es Last Ninják óta ("talán" még emlékszik valaki rájuk) a fejlesztő védjegye – természetesen jelentős grafikai kiegészítésekkel. Az alapötlet ugyanaz, de a bevételi forrás cseppet más: a becsületes polgárokon és munkásokon kívül piti zsebtolvajok, utcai verekedők, prostik, gengszterek és hasonló alvilági népek népesítik be, míg az épületeink (kaszinók, bárok, és persze piros lámpás házak) is ugyan igencsak közhasznúak, de a megnyitójuk biztos nem lesz benne a TV-híradóban. Mindez tele az eredeti részben tapasztaltnál jóval feketébb humorral. Itt van például a Bruto nevű figura, aki helyes kis konyhai kötényében, fején kilyukasztott papírzacskóval szokta szétverni a neki (nekünk) nem tetsző helyeket... A játékot az Infogrames elméletileg májusra ígérte, most június első napjaiban egyelőre még híre-hamva sincsen. Azért remélhetőleg még a nyár folyamán kitör az utcai bandaháború a PC-ken.



CARMAGEDDON 3

Különféle mondvacsinált okokból bevont jogosítvánnyal rendelkező olvasóink nemrég csillogó (akarom mondani: vérben forgó) szemekkel olvashatták hírmorzsáink között, hogy azért a kényszerű pihenő idejére sem kell kijönniük a gyakorlatból, mert készül a Carmageddon 3. része. (Császár Előd és a jogsival abszolút nem rendelkezők meg plá-ne!). Az E3-on az SCI már némi konkrétummal is szolgált az ügyben, hogy mire is számíthatunk a biztosítók legrosszabb napjait idéző játék új részében, és ezt most boldogan megosztjuk veletek. Kezdjük egy kis számháborúval: a játékban 19 környezetben összesen 45 flúgos futam kerül megrendezésre, a multiplayer zúzásra vágyókat pedig 20 deathmatch pálya várja szeretettel és szabad sírhelyekkel. Hogy pontosan hány autó (kombájn, targonca, stb.) vár összetörésre, még nem tisztázott, de figyelembe véve a Carma 2-ben látottak mennyiségét és azt a tényt, hogy a folytatásokban azért jobbára igyekszenek felülmúlni az elődöket, remélhetőleg nem lesz okunk panaszra.



A Carma 3 teljesen új engine-nel készül, amelynek fejlesztésénél elsődleges szempont az volt, hogy ugyanabban a környezetben legalább kétszeres sebességet produkáljon, mint a 2. rész, és a minimális P200 konfigun is másodpercenként legalább 30 frame-es képfrissítést produkáljon. Sokkal több lesz a pályán levő "interaktív" (értsd: széttörhető) tárgy és a horizont is jóval messzebb kerül. Az engine intelligensen hozzáigazítja a megjelenítést a gép teljesítményéhez, amely 320*400-tól 1280*1024 felbontásig 16/24/32 bites színmélységben futhat. Minden autó szélvédőjén visszatükröződik majd a környezet (már amennyiben nem túl repedezett), és most már egy kidolgozott vezetőfülkébe, vagy-is belső nézetbe is behuppanhatunk. A játékos a partik előtt szabadon konfigurálhatja majd az autók dukkózását, és nem utolsósorban a gyalogosokat is, akik most már nemcsak az áldozati bárány szerepét játszák: átszaladnak az utcán, csoportba verődnek, sőt, bosszúra éhesen űzőbe veszik a játékost! Az első vérfoltok a havon fognak megjelenni, azaz a megjelenésre decemberig várnunk kell. (SCI kommentár: az előzetes képek még csak egy nagyon korai állapotot mutatnak, ennél sokkal kiválóbb látvány várható!)



SOLDIER OF FORTUNE

A Hereticekből, Hexenekből, Quake-kiegészítőkből és ki tudja még milyen first person shooterekből adódóan valószínűleg már nem kell senkinek bemutatni a Ravent, és talán az sem hat majd a meglepetés erejével, hogy új játékuk is ebben a kategóriában fog versenyezni. Nyilván mondani sem kell, hogy a Szerencsevadász is a Raven által már tövirőI-hegyire ismert Quakell engine-re épül, de ezt még feldísztették egy GHOUL névre keresztelt kis házi fejlesztésű cuccal, ugyanis elégedetlenek (!) voltak az engine-ből kihozható látványeffektekkel. Az már inkább újdonság lesz, hogy most nem fantasy-kreatúrák és behemót szörnyek fognak dühösen ránk rontani: a játék ugyanis teljes mértékben a valódi mában játszódik, értve ezalatt a környezetet, a történetet, a fegyvereket – na és persze az általunk alakítható karaktereket is. Játszhatunk ugyanis túszokat szabadító, önfeláldozó kommandóst, vagy akár gátlástalan, pénzéhes kalandort, aki tojik a politikára. Akárcsak a Sinben vagy a Half Life-ban, az ellenfelek "teste" itt is különféle tájakra (itt 25-re) lesz osztva, amelyeken a fegyverek olyan sebeket ejtenek, amilyen elvárható. Egy pontos pisztolylövés után például kirakhatjuk a "fülbelövést vállalok"-táblát, de azért a leendő kórboncnokok is megtalálják majd a számításukat. Várható megjelenés a nyár végén.



APRÓSÁG

■ Nem kell azért aggódni a Tomb Raider folytatása miatt sem: az Eidos PlayStationre már hivatalosan is bejelentette a november végén esedékes IV. részt. PC-re még nem, de kizárt dolog, hogy kedvenc masinánkon ne találkozzunk hamarosan újra Larával.

■ Még ki sem futotta magát az eredeti, az Eidos máris tervezi a nagyszerű Warzone 2100 folytatását, amely a frappáns Warzone 2120 nevet fogja viselni. Ha az ígéretek nem csalnak, akkor a címben szereplő évszámnál kicsit korábban, 2000 derekán már kezünkbe is kaparinthatjuk.

■ Stratégia-rajongók vadul tapsikolni fognak örömükben, amikor meghallják, hogy készül a Civilization III. A Microprose-tulajdonos Hasbro a játékhoz közös fejlesztőcéget alakít Sid Meier saját cégével a Firaxis-szal, így az új Civ designerének személyében ismét ugyanazt a zsenit fogjuk köszönteni, mint az első két részben. Mivel a munka gyakorlatilag még el sem kezdődött, a Civ III sajnos már csak a jövő évezred zenéje lesz.

■ Még ki sem adta, de már EL akarja adni az Infogrames a mellesleg igencsak kellemesnek ígérkező Outcastot: jópár hollywoodi stúdióval is tárgyalnak a megfilmesítés jogairól.

■ Ha már úgyis teli vagyunk az új Star Wars-dolgokkal ebben a számban, még két apróság a jövőt illetően: a nyilván az Episode I-ből készült két játék miatt "pihenő" Force Commander várhatóan szeptemberben fog megjelenni (ez egy Star Wars-környezetben játszódó C&C-szerű real time stratégia); tovább fut még Obi Van munkacímen egy másik PC-fejlesztés is, ami a Quake és társai mintájára készülő akciójáték, azaz egy "lézerkard" szimulátor lesz. Utóbbi megjelenése jövő januárra várható.

Manapság igen nagy keletje vagyon azon játékoknak, amelyben a játékos holmi hősies kommandós bőrébe hajt végre olyan feladatokat, amilyeneket a szombat esti mozi milliókat kereső sztárjai szoktak volt művelni, legalábbis a forgatókönyv által kirótt szerep szerint. (Vagy lehet, hogy nincs keletje, de a kiadók igen erőltetik őket.) A másik kultuszműfaj a Quake és népes famíliája, azaz a first person shooterek.



Így gondolhatták a cseh illetőségű, újonnan alakult Illusion Softworksnél is, mert a fejlesztők jó szokása szerint szépen összelopkodtak néhány ötletet. Vettek egy rész jó nagy elgondolkoztató pályát Rainbow Six módra; kiklopfoltak hozzá egy jó kis grafikus engine-t, ami akkora figurákat kezel, mint a Spec Ops vagy a Delta Force; az egészet a Commandosból vett nagyszerű lehetőségekkel körítették; majd hirtelen ötlettől vezérelve a már szokásos külső kameranézetet Quake-szerű salátával szervírozták – és már készen is van a nagy fogás á la Hidden and Dangerous. A kezünk ügyébe eső dolgokból összedobott étkekből ugyan a konyhában nem sülnek ki különösebben jó dolgok, de ez úgy látszik, játékoknál nem igaz: a szerzők ugyanis kihagyták a fent nevezett forrásokban található idegesítő momentumokat és valami nagyon nagyot alkottak.

Egy kommandós játéknak a legideállisabb színtér természetesen a II. világháború. Nincs ez most sem másképp: a játékban a háború hat különböző campaignben (Norvégia, Olaszország, stb.) kell szövetséges kommandónkat kommandírozni, összesen 23 bevetésben. A kommandónk négy főből fog állni, amelynek összetételét szabadon határozzuk meg a negyven (!) különböző képességekkel és képzettséggel rendelkező karakter közül. A küldetések előtt adottságainak megfelelő fegyvert és felszerelést aggathatunk rájuk, amelyek között vannak általános jellegűek (pisztoly vagy kézigránát), illetve speciálisak is (például a mesterlövész puska). Szerencsére vége az elmebeteg AI vezérelte kollégák korszakának: minden kommandósunkat mi irányítjuk. Ez történhet közvetlenül is, de egy 3D taktikai térképre átváltva (vagy akár parancsokat ordítva) közvetett módon is osztogathatunk parancsokat. (Utóbbi esetben roppantul reméljük, hogy az AI nem a Commandos-féle tökkelütött módszert fogja követni, már amennyiben nyugodtan szemlélődik a környékbeli virágfaunában, miközben szitává lövik.) A játékban egyébként lesz egy kis szerepjáték beütés is: katonáink képességei ugyanis kiterjednek, amint küldetéseiket sikeresen teljesítve tapasztalatot szereznek.


Érthetetlen: Rambo nem sérthetetlen?!


"Este van, este van, ki-ki nyugalomba..."


Ez a Lancaster még egy repülőgép szimulátorban is megállná a helyét


Halló, Hermann! Keine lövöldözés! Ich bin ein turist!

Magától értetődik, hogy a kommandósainknak mozognia is kell, és néha fedezékbe húzódni is igen üdvös lesz. A séta és futás mellett, jobbra-balra ugrálhatunk, leguggolhatunk vagy lehasalhatunk, de természetesen ezekben a testhelyzetekben is lehet mozogni, csak persze sokkal lassabban. Ezenkívül tudnak még ugrani, mászni és függeszkedni is, de utóbbi kettőt logikusan csak akkor, ha közben nem lóbálnak a kezükben mondjuk egy géppisztoly (a függeszkedni és közben lőni eljárás csak B-kategóriás akciófilmek főhőseinek szokott sikerülni).

Az akciók már csak számukat tekintve is roppant változatosak (foglyok kiszabadítása, szabotázsok, és hasonló kommandós tennivalók), amelyeket tovább színesít, hogy a környezet minden elemét felhasználhatjuk rejtőzködésre: elbújhatunk egy bokorban, egy fa mögött, vagy akár egy gépkocsi alatt. Ha már a járműveknél tartunk: nyilván a Commandosból származik ötlet, hogy a különféle járművek ne csak díszletként szolgáljanak a terepen. Itt is használatba vehetjük őket (de nem ám csak egyetlen karakter, mint a Commandosban!), és a küldetések során oldalkocsis motorkerékpárokon, dzsipeken, teherautókon és tankokon robogunk.

Mint az előzetes képek is mutatják, a grafikusok minden tekintetben rendesen megdolgoztak a pénzükért. Fentebb már volt szó a kétfajta kameranézetről, amelyből a külső igen intelligens is: mivel a küldetések jó része zárt terekben (csatorna, épület, satöbbi) zajlik, a kamera mindig arra a pontra "lebeg", amelyből az aktuális katonánk testhelyzetének és mozgásának függvényében a legjobban látható.

A fejlesztők és a kiadó cégek általában nagy csinnadrattával reklámozzák egy-egy fejlesztés alatt álló játékukat: a leendő bájos vásárló arról is azonnal értesülhet, ha begurult az ágy alá egy grafikai modul. Ehhez képest a Hidden and Dangerous a nagy semmiből pottyant elő: márciusban, a cannes-i Milia'99-en hallott róla először a világ, és – elméletileg – májusban már meg is kellett volna jelennie. Ez még várat magára egy kicsit, egyelőre csak egy demo bóklászik belőle kint. Abban viszont biztosak lehettek, hogy mihelyt megjelenik, azonnal kanyarítunk róla egy helyre kis ismertetőt, ugyanis a fent említett játékok legjobb tulajdonságait egyesíti, és talán a nyár egyik legnagyobb meglepetése lesz belőle.

Hidden and Dangerous
FEJLESZTŐ: Illusion Softworks
KIADÓ: Take 2 Interactive
WEBSITE: www.illusionsoftworks.com
MEGJELENÉS: '99. június

F22 LIGHTNING III

A Novalogic szimulátorait rendszerint a tökéletes precizitás, kiváló grafikai kivitelezés, tulajdonképpen egyszerű kezelőfelület és persze mindenekelőtt a váérbő akció jellemzi. Rendszerint modern katonai repülőgépek szimulátoraiban utaznak, és – mint a sorszám is mutatja – mostanában egyik kedvencükhöz tértek vissza: Lockheed F22-eshez, a XXI. század vadászrepülőgépéhez. Ennek az oka nyilván kettős lehet: idestova már vagy három éve, hogy megjelent a Lightning II, és azóta már lefolyt egy-két processzor- és videókártya generáció a Dunán (épp ideje fejleszteni egy kicsit); másrészt pedig a téma nem csak az ő kedvencük, hanem a közönségé is, amit jól tükröz, hogy 1996-ban és 19997-ben is ez a játék mondhatta magának a legjobb eladási eredményeket világszerte.

Az F22 Lightning III nagy vonalakban tulajdonképpen azt hozza, amit a Novalogic-játékoktól már megszokhattunk: tökéletes repülési modelltől a shoot'em upig a játékos úgy állítja be a nehézségi fokozatot, ahogy úri kedve tartja, képzettségének és pillanatnyi hangulatának megfelelően. A bonyolultabb repülési manőverek (mint például a leszállás, vagy netán a felszállás) pedig automatizálhatók, vagy akár egyetlen gombnyomásra működnek. A játékban 50 egyéni küldetést és 3 campaignt játszhatunk le. A környezet is ugyanolyan változatos, mint a feladatok: még küldetésen belül is változnak a napszakok és az időjárási viszonyok. A naplementét felváltja az éjszaka, oldalba kapnak bennünket a széllökések, szétfröccsennek a kabintetőn az esőcseppek, hull a hó és hózik, Micimackó a pilótaruhában viszont nem fázik, arról már nem is beszélve, hogy néhe akkora köd van, hogy nem hallod az időjárásjelentést. Ha ez még nem elég a környezeti ártalmakból, akkor mindenki boldog lehet, mert akárcsak a valódi gépeknél, itt is jelentkezik a különböző magasságokban változó hőmérséklet hatása a gépekre.

A fejlesztők azért a légi tankolásra a legbüszkébbek, amelyek egyes küldetésekben már eleve alfeladatnak fognak számítani. A fegyverek között felvonul minden, ami csak szem-szájnak és tűzgomnak ingere, de már régi ismerős a többi szimulátorból. Egy újdonság azért van, és az egyben az adu ász is: vivel az eredeti F22 is képes nukleáris fegyverek célbajuttatására (már a fejlesztési versenykiírásnak is sarkalatos pontja volt), itt is elpottyanthatunk majd egy-két atombombát.

A játék egyaránt támogatja majd a legmodernebb Direct3D és 3Dfx-kártyákat, de – manapság szimulátoroknál már egészen meglepő módon – elfutogat még gyorsító nélkül is, persze ilyenkor azért legalább egy 233-as MMX kell hozzá.

Mivel csillogó-villogó repülőgép szimulátorokkal tele van a padlás, és az sem különösebben nagy durranás, hogy egy F22-essel repülhetünk benne (mert ilyenekkel meg egy szekrény van tele), az F22 Lightning III-at igazából a multiplayer, és azon belül is az Internetes játék lehetőségei emelik majd magasan a felhők (és egyben a többiek) fölé, mert ott aztán teljesen megvadultak a Novalogicos fickók. Már 1997 óta folyamatosan dolgoznak a Nova World szerverén, ahol Integrált Csatamező (IBS) nevű tecxhnológiájuknak köszönhetően, hatalmas területek felett mérhetik össze a tudásukat a játékosok, és most kapaszkodjatok: egyszerre akár 120-an is. Az összes modernebb szimulátoruk kompatibilis az IBS-szel (természetesen az F22 Lightning III is az lesz), amelynek legelképesztőbb lehetősége, hogy játéktól teljesen független környezetet kínál: ez azt jelenti, hogy ha Adolf Balázs egy F22 Raptorral, Cecil Csaba egy Mig-29 Fulcrummal, míg Májer Mihály egy F22 Lightning III-mal lép fel, akkor mindannyian nyugodtan játszhatnak a Nova Worldben – egymás ellen! Az ötlet elképesztően jó. Egyébként a következő játék, ami kompatibilis lesz az IBS-szel, a múltkori számunk híreiben bemutatott Maximum Overkill lesz, és lévén ez egy tankszimulátor, a háború lehúzódik a földre is. Így tehát elképzelhető, hogy a légiharcokban megfáradt veterán pilótát egy földön bóklászó tankról kilőtt Stinger fogja letakarítani az égről. Ha multiplayer-őrülteknek ez még nem lenne elég a jóból, akkor még akad valami a tarsolyban: a Lightning III-ban először kerül bevetésre a Voice-Over-Net technológia, azaz a játékosok különféle kedvességeket üzenhetnek egymásnak. Mielőtt valaki félreértené: nem arról van szó, hogy adott billentyűnyomásra egy előre meghatározott küldenek egymásnak vagy egy negyedórát gépelgetnek egy chat-ablakba – nem, egy géphez csatlakoztatott mikrofon segítségével ugyanúgy rádiózhatnak, mint a rendes pilóták. Ez azért korrekt, nem? Különösen szórakoztató tanulmány lesz majd az, amikor mondjuk száz pilóta ordít az égen, 100 tank a földön, a kedves mama pedig a konyhában, hogy halkítsd már le...

A fentiekből talán kiderül, hogy a Novalogic F22 Lightning III-ja hű marad úgy a kiadó, mint maga a játék neve támasztotta elvárásokhoz. Nem kizárt, hogy megvan '99 legjobban fogyó szimulátora. Illetve még "nem van meg", de június közepére már valószínűleg a boltokban lesz.


Aprajafalva, egyelőre még lakók nélkül


Csak azt tudnám, hogy ekkora szárnyakkal ez egyáltalán hogy képes repülni?


Úriember nem űz ilyen sportot


Kirándulásra ugyan nem egészen alkalmas az idő, de repkedni még jó lesz


Párosan szép az élet! Géppárosan

F22 Lightning III

FEJLESZTŐ:	Novalogic
KIADÓ:	Novalogic
WEBSITE:	www.novalogic.com
MEGJELENÉS:	'99. június

STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE

ELSŐ BENYOMÁSAIM AZ ÚJ STAR WARS EPIZÓDRÓL – MIUTÁN HETEDSZERRE IS MEGNÉZTEM

Először arra gondoltam, hogy majd a magyar számítástechnikai lapok (és hasonszőrű "mozis" társaik) többségének jó szokása szerint – ugyebár előzetesek, meg "hivatalos" Lucasfilm-hírek, meg "Mi kérem még nem láttunk semmit" fogadkozások – elkezdek ködösíteni, hogy így az új Star Wars-epizód, meg úgy az új képregényt – a meglepetés élményét ezzel szempillantás alatt agyonvágtam, hiába, soha nem volt erősségem az önmegtartóztatás. Aztán még egy újabb nap lepergett, és végre megjött a film is – ez volt az a nap, amikor körülbelül húsz cimborám hívott fel Episode 1 ügyben: közülük tizen eladni akarták, tizen meg elkérni. El is merengtem, hogy kéne nyitni egy Star Wars közvetítő irodát, már ha nem lenne a dolog illegális. Gondoltam a képregény után már minek erőltessem az ellenállást, gyorsan meg is néztem vagy háromszor. Ha hihető forrásnak ítélitek epizód, de aztán dobtam ezt az eleve nevetségességre ítéltetett ötletet. Hiszen a feketepiac ördögi gyorsaságát ismerve talán két héten belül (ma éppen május 28.-a van) mindenkihez eljut majd a The Phantom Menace videós változata, optimális esetben akár már feliratozással is (a 2 lemezes videó CD verzió úgy ment szét két nap alatt, mint az AIDS a zöldhátú cerkófmajmok és homoszexuális "homo sapiens" partnereik között).

Az első kritikákat a filmről egy nappal a hivatalos amerikai bemutató után olvastam. Mint mindig, a nagytudású zabpehely-zabáló amcsi kritikusok természetesen – jó szokásukhoz híven – porig gyalázták a sci-fi filmtörténelem legmonumentálisabb trilógiájának folytatását, akarom mondani előzményeit. Aztán újabb egy nap elteltével megkaptam ajándékba a film történetét jelenetről-jelenetre feldolgozó, gyönyörűen illusztrált meg egy elvakult Star Wars-rajongó – természetesen jómagamat tömjénezem itt éppen – véleményét, akkor a következőkben pár mondatban eldadognám, hogy mik is jutottak eszembe a film többszöri megtekintése és mélyreható értelmezése után.

A The Phantom Menace története 32 évvel a The New Hope előtt játszódik. A meglehetősen kapzsi alakokból álló Kereskedelmi Szövetség általános blokád alá vonja a Naboo nevű bolygót. Se ki, se be. Miközben a szenátus vég nélküli ülésezés során próbálja feldolgozni az eseményeket, titokban két Jedi lovag érkezik a helyszínre, hogy tárgyalásos úton próbálja rendezni az eseményeket. A Jedik a blokád parancsnoki hajójára dokkolnak, ahol rövidesen kiderül, hogy az egész ügyet a háttérből egy Sith lovag, Darth Sidious irányítja, aki mindenáron megadásra akarja kényszeríteni a bolygó királynőjét. A pillanatok alatt kialakuló meleg helyzetből – a félelmetes Destroyer Droidok tűzerejével még ők sem szállhatnak szembe – a fiatal Obi-Wan Kenobi és mestere, Qui-Gon Jinn csak egy módon menekülhetnek: ha elrejtőznek az immáron inváziós erőkké avanzsálódott robothadsereg egyik leszálló űrhajójában.

A bolygóra érkezvén Qui-Gon véletlenül közös kalandba kerül egy helyi bennszülöttel, Jar Jar Binks-szel, aki "kérés nélkül" ugyan, de Qui-Gon szolgájának ajánlkozik, majd elvezeti őket "szülőföldjére", egy víz alatti városba. Itt először segítséget próbálnak szerezni Boss Nasstól, a gungan nép vezetőjétől, majd később beérik egy egyszerű szállító járművel, amellyel át tudnak kelni a bolygó magján – Amidala királynő városa ugyanis a Naboo bolygó átellenes pontján van.

Theed városában a Jedik megmentik a 14 éves királynőt, majd elindulnak Coruscantra, a "fővárosba", ahol a szenátus székel. Coruscant egy olyan bolygó, amely gyakorlatilag egy egybefüggő óriási várost alkot. Menekülés közben a hajó találatot kap, de az utolsó pillanatban egy kis asztromechanikus robot megmenti őket. A neve R2-D2.

A kis csapatnak le kell szállnia a Tatooine bolygón, melyet a Huttok irányítanak. Itt, a Mos Espa nevű kikötőben szeretnének alkatrészeket venni a hajóhoz, azonban kiderül, hogy nincs mivel fizetniük a boltosnak, Wattonak. Megismerkednek viszont Watoo szolgájával, a 8 éves Anakin Skywalkerrel, aki anyjával él a városban. Anakin egy homokvihar elől otthonába invitálja a Jediket és a királynő szolgáját, Padmet, aki valójában az álruhába öltözött királylány! A fiatalok – a korkülönbség ellenére is – élénk érdeklődést mutatnak egymás iránt. Anakin felajánlja segítségét azáltal, hogy megnyeri a leg-




A Sithek párban járnak: a Mester és a Tanítvány


Qui-Gon és Obi-Wan akcióban


Jedik egymás közt, középen Anakin, a leendő Darth Vader

A

közelebbi Pod Race nevű futurisztikus "szekérversenyt". Ez meglehetősen problémás körülmények között ugyan, de végül sikerül is neki, sőt, Qui-Gon fogadásának köszönhetően megszabadul a rabszolgasorból. A Jedi mester közben egyre erősödő megérzése által vezérelve kideríti, hogy a fiú sejtjeiben eddig soha nem tapasztalt mértékben van jelen az Erővel kommunikáló "valami". Vajon ő lenne az, akiről a próféciák beszélnek? Ő fogja megteremteni az egyensúlyt az Erőben? Mielőtt távoznának, Qui-Gon összetűzésbe kerül Darth Sidious tanítványával, egy másik Sith lovaggal, Darth Maullal.

A fővárosban Amidala találkozik a nagyravágyó Palpatine szenátorral (a későbbi császárral), akit egyetlen cél vezérel: ő legyen a szenátus új vezetője. Rövidesen világossá válik a királynő számára, hogy itt a fővárosban senkitől sem kaphat segítséget. Úgy határoz, hogy a Jedikkel visszaindul Naboora, hogy ott vívja meg saját csatáját. Mielőtt ez megtörténne, Qui-Gon bemutatja Anakint a Yoda vezette Jedi-tanácsnak, akik elutasítják a fiú Jedivé képzésének kérelmét.

Amidala Naboon felkeresi Boss Nasst, akinek behódol, ezáltal a gungan vezér mellé áll. A csatamezőn felsorakozik a robothadsereg és a Jar Jar "tábornok" vezette csapat a nagy összecsapásra. Közben a Jedik a királynővel és kíséretével kiegészülve titokban behatolnak a városba, és csellel megpróbálják elfogni a megszálló erők vezetőit. Innen a történet három szálon fut tovább: Jar Jar a gunganok élete árán feltartja a robotokat a csatamezőn, Anakin egy véletlen folytán belekerül a parancsnoki űrhajó ellen vívott űrcsatába, a Jedik pedig halálos párbajt vívnak Darth Maullal.

És, hogy mi a film vége? Nem titok. Qui-Gont megöli Darth Maul, őt viszont a fiatal Obi-Wan Kenobi. Anakin megsemmisíti a vezérűrhajót, ezáltal Jar Jar hadserege megmenekül a teljes pusztulástól. Végül Yoda megadja az engedélyt Obi-Wannak, hogy tanítani kezdje a kisfiút. Palpatine-t a szenátus elnökévé választják.

Oké, most jön a kérdés: tetszett-e a film? Persze, hogy tetszett. Isteni volt. Csak az a baj, hogy ez nem volt az igazi, eredeti Csillagok Háborúja! Ez egy 1999-es igények szerint alakított Star Wars film volt. E sorok láttán biztos egy csomóan kiátkoznak majd a klubból, de egyszerűen nem venné be a gyomrom, hogy csak a rajongás kedvéért tökéletesnek minősítsem a filmet.

A trükkök tökéletesek. Azt hiszem, egyszer sem vettem észre, hogy valami – vagy valaki – számítógéppel lett volna betéve a képbe, és nem értem az amerikai kritikusok azon nyögdécseléseit sem, hogy ez a film nem emberközpontú. Szerintem nagyon is emberséges. A szívem majd kiugrott az űrcsata láttán, a Jedik vívása pedig annyira tökéletes, hogy majdnem megtapsoltam a jelenetet. Állati a zene, jók a szereplők, egyet kivéve: ő pedig Jar Jar Binks. Azt hiszem, hogy Lucas porig gyalázta az egész Csillagok Háborúja világot ezzel a néger marihuánás tróger módjára közlekedő, viselkedő és beszélő lénnyel. Ez a nyuszifülű, a vérbeli Star Wars rajongóknak sírógörcsöt okozó mókamester a puffadt, vízagyú amerikai kölykök leendő kedvence, aki a film dramaturgiailag és érzelmileg legjobb jeleneteit gyalázza porrá idióta viselkedésével és vékonyfosásra ingerlő beszólásaival. Hát könyörgöm, miért kellett ez? Miért kell a Star Wars-ból is Aladdint, Oroszlánkirályt meg Mulant csinálni? Van a gyerekeknek elég mozi, hát még ezt is elveszik tőlünk? Halál rád, Jar Jar Binks!

(A hivatalos magyarországi bemutatóra egyébként előre láthatólag szeptemberig kell várnunk. Mellesleg bocs a képek rossz minőségéért, de az Interneten csak ilyen agyontömörített JPG-ket találtam.)

Martin


A verseny, amelyen Anakin szabadsága a tét


A legnagyobb arc: Darth Maul, Sith lovag – inkább Jar Jart kellene leölni helyette

Lehet, hogy Martin nem fog repesni az örömtől, de merészelem én is kifejteni a véleményemet. (Hátha valakit érdekel, ráadásul engem nem is tudnak kiűzni a Star Wars-klubból.) Ha azt nézzük, hogy ez "csak" egy mozi, aminek az a feladata, hogy szórakoztassa a nézőt, a Phantom Menace szuper. Elképesztően látványos, tele technikai trükkökkel, a Jó végül győzedelmeskedik, a Gonosz – legalábbis részben – elnyeri méltó büntetését és az Élet szép. Ami nem tetszett az az, hogy az egész forgatókönyv úgy néz ki, mintha a New Hope (vagyis az "első" Csillagok Háborúja) "engine"-jében kicserélték volna a neveket. Minden egyes főbb karakternek megvan a párhuzama: Amidala királynő=Leia hercegnő, Qui-Gon=Obi-Wan Kenobi, Obi-Wan Kenobi=Luke Skywalker, Darth Maul=Dart Vader és így tovább. A "mókás" Jar Jar pedig C-3PO feladatát látja el, amely figura tekintetében teljes mértékben egyetértek Martinnal, de hát ugyebár szükség volt rá, hogy a hatéves kölyköknek legyen kin sikongatnia a moziban, arról meg nem is beszélve, hogy nagyon kellemesen eladható kis plüssfigura lesz belőle. Nem csodálkoznék, ha egy új McDonalds-menü névadóját is üdvözölhetnénk benne. Mindenesetre a film szuper. Most már csak arra vagyok kíváncsi, hogy – lévén az első trilógia arról szól, hogy hogyan is lesz Anakinból Darth Vader – hogy csinál majd Lucas happy endet a 2001-re tervezett második, és a 2004-re várható harmadik részben. Csak ne kellene addig várni!

CoVboy




Panaka kapitány és Amidala királynő


Watto, Anakin gazdája. Kicsit nehéz vele boltot kötni, és nem hatnak rá a Jedi trükkök

STAR WARS THE PHANTOM MENACE

ERŐNYERŐ

A Csillagok Háborúja-őrület többé-kevésbé jellemző a szerkesztőség összes tagjára, nem egyszerű örömünnep volt hát a két játék megérkezése. Végre valami kézzelfogható az új csodából, amire már oly régóta várunk. Ezzel a hangulattal fogtam neki a tesztelésnek, de azért megpróbáltam minél jobban odafigyelni a bugokra is, hogy ne egy dicshimnuszt írjak, hanem valódi ismertetőt.

A Lucasarts programozóinak (pontosabban a nekik bedolgozó csapatoknak) a kezei alól mindig is nagyon jó játékok kerültek ki. Nagyon jók, de nem tökéletesek – olyan talán nincs is –, ez messzemenően igaz a Phantom Menace-re is, amelyet a Big Ape programozói készítettek, a film forgatásához hasonló titkolózás közepette. Pergő akciók, változatos feladatok jellemzik ezt az ügyesen elemekkel átszőtt, akció-kaland játékot, a részletes kidolgozás mellett is maradt azonban néhány apróbb hiba, ami egy rajongó szemében talán nem is tűnik fel, de egy nem ennyire kultusz játéknál hevesen ostoroznám.

A játék egy külső nézetű 3D akció-kaland, vagyis a Tomb Raider-stílus, mikor az általunk alakított karaktert egy külső kameranézetből látjuk. Ez a kamera itt az aktuális főszereplő háta mögött lebeg, vele együtt fordul, a nézet szögét, távolságát előre meghatározott, megváltoztathatatlan beállítások szerint változtatja. Erős a gyanúm, hogy a szintén hamarosan megjelenő Indiana Jones grafikai engine-jéhez van szerencsénk. Változatos helyszíneken járhatunk a játék során: űrhajó belsejében, nyílt terepen, házak között, óriási termekben, vagy éppen aprócska szobákban. A környezet kidolgozottságára nem lehet panaszunk, jól sikerült átvenni a film képi világát, akár high-tech űrhajóbelsőről, akár a tattoine-i főváros homokkeptatott-koszolt épületeiről van szó. A kameramozgatásban, a láthatóságban azonban már akadnak problémák. Az épületekbe való belépésnél, vagy egyik helyiségből a másikba való átmenetnél nagyon frappánsan van megoldva az áttűnés: az addig átlátszatlan tető semmivé foszlik, beláthatóvá válik a helység, és a bent tartózkodókat is csak ekkor pillantjuk meg. A megoldás visszaadja a meglepetés erejét, hiszen a való életben sem látjuk, hogy az ajtó mögött legjobb cimboránk, vagy legutálatosabb haragosunk vár-e az ajtó mögött. Problémák csak olyankor jelentkeznek, mikor valami érdekesebb szögből akarunk valahol elosonni a fal mellett, vagy éppen valamilyen híd vagy platform alatt csapunk össze a robotokkal: ilyenkor nem mindig látjuk karakterünket.

Történetileg a filmet játszhatjuk újra, pontosabban, mi szerencsétlen, tűkön ülve várakozó európaiak előre, mert ha minden igaz, a játékok előbb lesznek a boltokban, mint a film a mozikban. Előnye a dolognak, hogy a szereplőket, mint ismerősöket üdvözölhetjük a vásznon, hátránya pedig, hogy előre tudjuk majd a film fordulópontjait és végét. A történetből teljesen kimaradtak az űrbéli jelenetek és a pod race, ezeket ugyanis külön játékok dolgozzák fel. A játék ennek ellenére elég hosszú időt vesz igénybe, jóval tovább tart végigjátszani, mint a mozi két órája, hiszen nem szolgalan követi a forgatókönyvet, gyakran elkalandozik attól, mini küldetéseket kell teljesíteni, egyes a filmben csak néhány percig tartó jelenetek egész pályát tesznek ki. Négy főszereplő közül válogattak a programozók, hogy melyikkel kell teljesíteni egy adott pályát, az előre meghatározott. A használt, használható fegyverek típusa az adott karaktertől függ, a Jedik elsődleges "szerszáma" a fénykard, de azért hajlandóak a kezükbe venni mást is. Ellenfelekből is akad jó néhány, elsősorban a battle droidok, de feltűnnek a pajzsos destroyer driódok, buckalakók, emberi és egyéb ellenfelek is, még Darth Maullal is többször összeakad a játékos.

A történetet és a különféle világokat az NPC-k teszik kerek egésszé, akikkel a játékos szóba elegyedhet, hasznos információkat vagy éppen a továbblépéshez elengedhetetlenül szükséges tárgyakat szerezhet be, de akár összetűzésbe is keveredhet velük, ha nem a megfelelő hangnemben beszél. A kommunikáció előre megírt mondatok közül válogatva zajlik, többségében ugyan az NPC-k szólítják le a játékost, de akár ő is kezdeményezhet, amire leginkább két pályán is igen nagy szükség van. A könnyedség ellenére nagyon is oda kell figyelni, hogy kinek, mit és hogyan mondunk, mert megsérthetünk olyanokat is, akik a pálya teljesítéséhez szükséges információakt vagy tárgyakat adnák nekünk. A válaszokat többségében angolul kapjuk, bár egyes idegen fajok saját vagy éppen kevert nyelven szólnak hozzánk, ez utóbbi miatt hevesen javasolt a szöveg kiírásának lehetősége.

Hangokban nagyon nagyot alkottak a programozók (meg az a három különböző digitális audió stúdió, ami ezzel foglalkozott), minden szereplőnek jellegzetes hangja van, de ez még semmi a környezeti zajokhoz képest. A különféle lövedékek, fegyverek hangját is hosszan magasztalhatnám, de a legdurvább a mozgás keltette zajok arzenálja: állítólag több mint háromszáz lépéshangot rögzítettek, a kövön sétálástól a vízbe trappoláson át, a fűre való leugrásig.

Az irányítás igen egyszerű. Talán túlságosan is az, hiszen néha nagyon hiányzik a guggolás lehetősége. Az Esc gombbal előhívható menüben is igen könnyű eligazodni, akár fegyverváltásról (amit lehet direkt billentyűzetről is), tárgyválasztásról, vagy állás mentésről-töltésről legyen szó.

Mielőtt belevágok az egyes szintek bemutatásába, még egyszer figyelmeztetem azokat, akik először a mozivásznon kívánnak találkozni a Csillagok Háborúja első részével: ne olvasd tovább, mert a történet, ha nem is szigorúan, de követi a film eseményeit! (Nem baj, Martin már elkotyogta – C)


Az első szint akár bemelegítésnek is felfogható, Qui-Gon igen jelesen verekedik

TRADE FEDERATION BATTLESHIP

Obi-Wan Kenobit, az ifjú Jedi tanítványt alakítjuk, aki egy álnok csapdából tör ki mesterével a kereskedelmi szövetség inváziós flottájának zászlóshajóján. A megölésükre kirendelt robotok megsemmi-



OBI-WAN KENOBI
Legtöbbször őt irányítjuk a játékban. Az alap fénykardon kívül ismétlő blastert, thermal detonatort és gránátokat használ, de a robotokat az Erőlökéssel is ártalmatlanná tudja tenni.



QUI-GON JINN
Obi-Wan tanítója. Hasonlóan fénykarddal, blasterrel és thermal detonátorral van (lehet) felfegyverkezve. Az Erőt használva óriásiakat ugorhat és befolyásolhatja beszélgetőpartnerei tudatát.



PANAKA KAPITÁNY
Amidala királynő testőrparancsnoka, sajátos bőrszerkóban. Alapfegyverzete a nehéz blaster, de remekül küzd puszta kézzel és a gyorstüzelő balsterrel is.



AMIDALA KIRÁLYNŐ
A ruhája épsége miatt nyafogó királynőből könnyen vedlik harcos amazonná. Alapfegyvere a robot sokkoló, de nehéz és ismétlő blasterrel, és proton torpedó kilövővel is felszerelhető.

sítése vagy lerázása után el kell jutni egy csapatszállító hajóig, amely majd a Naboora ereszkedik velük.

Gyakorlatilag egy oktató pálya, ahol az alapvető mozgásokat, a fénykard és a thermal detonator használatát sajátíthatja el a játékos, valamint az egyetlen szabadon használható Jedi képességet, az Erőlökést is ki lehet tapasztalni. Ellenfélből a két harci robot mellett még egy harmadik, leginkább takarítónak nevezhető, a szellőzőrendszerben bolyongó típussal is találkozhatunk.

THE SWAMPS OF NABOO

A földet érés után Obi-Wannal kell megkeresnünk mesterét, amiben nem csak a szövevényes dzsungel, de a harci robotok és közeledésünkre kissé harapós hangulatba kerülő helyi állatok is akadályozzák. Szerencsére össze lehet akadni Jar Jarral, a Gunganok, Naboo őslakos lényeinek egyik jeles képviselőjével, aki mutatja az utat.

Itt is a harcé a főszerep, de a labirintusban való kiismeréshez némi ügyességre is szükség lesz, a fegyverek közül, pedig megismerkedhetünk az állványon álló quad blaster ágyúval, szerencsére a vaszz felőli oldalon.

A Gunganok víz alatti városában továbbra is Obi-Wan Kenobi irányítása marad a kezünkben. A film történetétől elrugaszkodva itt nem kapjuk meg egyszerűen a rája-hajót. A börtönben kivégzést váró Jar Jart kiszabadítva kell eljutnunk hozzá, lehetőség szerint megkímélve az ezt megakadályozni kívánó őrök életét.

Kapcsoló állítgatós, logikai elemekkel színesített pálya, ahol végre már komolyabb dialógusok is elhangzanak.

A megérkezés sem olyan felhőtlen, mint a filmben, a városba vesető hidat még Obi-Wan orra előtt robbantják darabokra, így mehet kerülő úton Qui-Gon és Jar Jar után, akiket már a túlparton ért a nagy durranás.

A mindenütt nyüzsgő harci robotok mellett már egy tankkal is összefutunk, de megsemmisítésére esélyed sincsen, ezért inkább hagyj fel a próbálkozással.

FROM THEED

Az ifjú Kenobi nagyon peches napja lehet ez, hiszen alig találkozik össze mesterével, Amidala királynővel és népes kíséretével, egy leomló folyosó máris elválasztja őket. Qui-Gonnal azért még sikerül beszélni, és indulhat a királynővel a hangár felé. Néhány ügyességi elem mellett, itt már megjelennek az igazi kaland elemek, igaz csak két, minifeladatnak is alig nevezhető küldetés formájában. A harci robotok itt is hemzsegnek, és nem elég a saját épségünkre ügyelni, a királynő épségben való kimenekítése mellékcél.



Egy destroyer droid. Igen gonosz jószág, de egy Jedi lenyeli reggelire

A Tattoine kereskedelmi központjában Qui-Gon Jinn próbál egy hiperhajtóművet beszerezni, de előbb pénzhez kell jutnia, különben nem tudja kifizetni a vételárat. Viszont itt találkozhatunk először Anakinnal, akiről hamar kiderül, hogy birtokolja az Erőt, és pod racer versenyző. Wattonak, az alkatrész-kereskedőnek a rabszolgája. Harcba igazán csak a városba vezető úton, a buckalakókkal keveredünk. Mos Espában ugyan jó néhány kötekedő alakba belefuthatunk, de azokat talán jobb leszerelni egy Jedi akaratbefolyásoló trükkel. Mindenesetre segíteni kell Anakinnak a pod racer-jéhez szükséges alkatrészek beszerzésénél.

THE MOS ESPA ARENA

Az arénába Jabba csapdáján keresztül juthatunk be. De a díjat elnyerve már nyugodtan fogadhatunk Wattoval egy hiperhajtóműbe, sőt, a fiú szabadságába is. Anakin talán egy kicsit túlzásba esett a járgánya felspécizésénél, mindenesetre komoly gondba kerül egy ellopott alkatrésze miatt. Ezt mindenképpen vissza kell szereznünk.

Harcból csak minimális mennyiségre van kilátás, de az legalább főellenség.

Igen rövid pálya. A nyert verseny után már csak vissza kéne jutni a hajóra, de a sivatagban megjelenik Darth Maul, és Qui-Gon kénytelen megküzdeni vele. A harcból a felszálló hajó menekíti ki.

CORUSCANT

A köztársaság fővárosában a Jedik a templomuk és az ott ülésező tanács felé veszik az irányt. A királynőt az orvtámadástól saját testőr főnöke, Panaka kapitány menekíti ki. A nehézlézerrel felfegyverzett katonát irányítva kell eljuttatnunk a királynőt a szenátusba, megjárva a felhőkarcolók csúcsát és coruscanti alvilág tiltott zónáját.

Az akció és a logikai elemek közel egyforma arányban állnak a pályán, és érdemes mindenkivel beszélni, mert valóban életbevágó információkat lehet szerezni.

ASSAULT ON THEED

Naboo fővárosának visszafoglalása érdekesen összetett pálya, ugyanis két szálon fut a cselekmény, részben Obi-Wan irányítása mellett a Darth Maullal való küzdelemből, részben pedig Amidala királynőt irányítva az utcai harcokból vehetjük ki részünket. A szereplők között a bizonyos területeket elérve vált a program, a magukra hagyottak pedig szépen várnak, amíg újra sorra kerülnek.

FINAL BATTLE

A végkifejletben is a királynő és a fiatal Jedi között ugrálunk. Amidala a palotában próbálja a megszállók vezetőjét elfogni, Obi-Wan pedig megpróbál visszajutni mestere mellé, akitől egy leszakadó híd választotta el és éppen életéért küzd Darth Maullal. A királynővel teljesítendő részekben a robotok levadászása a feladat, de Kenobival ügyességi feladatokat kell teljesíteni.

A végén pedig – hm, úgy gondolom, talán mégsem lövöm le a poént. Tessék szépen végigjátszani!

Schuerue



Csak azt ne: Jar Jar jó helyen van ott, ahol van!



Qui-Gon néhány barátságos buckalakót fegyelmez

The Phantom Menace

FEJLESZTŐ: Big Ape
KIADÓ: LucasArts/Activision
WEBSITE: www.lucasarts.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P233
3D-gyorsító: Direct3D
Multiplayer:

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■□□□
Játszhatóság	■■■■■■■■■□
Szavatosság	■■■■■■■■■□
Zenebona	■■■■■■■■■■

Summa summarum

Igen jó, de azért a Lucasartshoz viszonyítva ennél azért többet vártam

végítélet

86%

STAR WARS RACER

Ben Hur

A történelem megismétli önmagát, s ez most már a filmtörténelemre is igaz. A mindenki által oly nagyon várt új Star Wars-mozi egyik kulcsfontosságú jelenetével – ezt az alkotók sem tagadják – a Ben Hur legendás szekérversenyét próbálták feleleveníteni modern változatban. A pergő ritmusú verseny olyannyira rányomja a bélyegét a történetre, hogy abból nem csoda, hogy muszáj volt játékot készíteni. A LucasArts nem is volt rest egy általa eddig még ki nem próbált ösvényre lépni, s megalkották az első versenyjátékukat!

A "HARCI SZEKÉR"

Ahogy a filmben is megismerhetjük (egyelőre legalábbis azok, akik nincsenek híján egy jó kalóz-kapcsolatnak), a Racer hátterében egy veszélyes verseny húzódik, melyet az ún. Külső Perem-vidékeken szoktak rendezni szedett-vedett haramiák, és droidok részvételével – a helyi lakosság legnagyobb örömére. A szabályok elég kötetlenek – jópofa mozzanat például, hogy a buckalakók puskái előtt futóvadként húznak el a versenyzők. A törvényen kívüliek legnagyobb ásza Sebulba: a minden hájjal megkent, undorító teremtményt még eddig senki sem tudta legyőzni. Na persze csak eddig. Az ifjú Darth Vader, azaz Anakin Skywalker szerepében az Erő természetesen velünk van – már csak tehetség kérdése az egész.

A Racer a szintiszta sebességről, a nyers erőről szól. Első blikkre mindössze egy sima Wipeout utánzatnak tűnik, de jobban megvizsgálva jól látható, hogy egy teljesen egyedi darab. A különlegességét tulajdonképpen maguk a járművek adják. A harci szekerek modern utánzatai három részből állnak: egy apróbb és viszonylag törékenyebb fülkéből, amit két bivalyerős, robosztus rakétahajtómű vontat, melyeket csupán egy erőtér tart egymás mellett. Folyamatosan a hangsebesség környékén száguldva kevesebb, mint 2 perc alatt teljesítik a siklók a 40-50 km-es távokat.

A program tervezőbrigádjának tagjai olyan nevek fejlesztésében vettek részt, mint a Shadows of the Empire, az X-Wing sorozat és a Jedi Knight, szóval jó kezekbe került a fejlesztés. A legnagyobb kihívást a hajó három részének az összehangolt mozgatása jelentette – ám nem véletlenül sikerült végül, hiszen tulajdonképpen ugyanazt az engine-t használták, mint amivel a film jelenetei is készültek. A fizika törvényeinek betartatása igen komplikált feladat volt, de az eredmény nagyszerű lett: a kanyarokban frankón csapódik a kabin. A bukkanókra gyakran féloldalasan kaptatnak fel a hajtóművek, s minthogy nincsenek szorosan rögzítve egymáshoz, szabadon mozognak, "rugóznak". Hasonló élményt eddig még nemigen tapasztalhattunk. Gyakoriak az óriási ugratók, melyeknél már nem is csak oldalirányokba kell fordulnunk, hanem úgy kell manővereznünk, mintha egy űrhajót vezetnénk. A terep viszontagságainak megfelelően ereszkednünk-emelkednünk kell, avagy el kell csavarni a hajtóművek helyzetét, hogy elférjünk a szűkebb réseknél.



A sajátos hangulatú depó

GALAKTIKUS KÖRÚT

A pályák tervezésénél a legfőbb szempont az volt, hogy a játékost kiemeljék a bevett sémákból, hogy ne amolyan szokványos folyosókból és alagutakból álló pályaszakaszokon folyjék a verseny. A Racerben megpróbáltak minél természetesebb tájakat létrehozni, mindamellett hogy a nagyobb kiterjedésű tereken jelzőnyilak nélkül se tévedjen el a játékos. Mert ugye a menetirányt azért nem árt tudatni a versenyzőkkel – főleg ekkora sebességnél. A gyakorlatban mindez úgy néz ki, ha például egy sziklafalhoz közeledünk, már messziről látni, hol van rajta egy barlangbejárat. Szóval még ha nem is vezet oda kikövezett út, akkor is rátalálunk – mindig egyértelmű az útirány.

Amikor elsőként iratkozunk fel a versenyzők listájára, három versenyosztályban indulhatunk: amatőrként, fél-profiként, és galaktikus versenyzőként – mondanom sem kell, ezek a meghatározások a nehézségi szintet szimbolizálják. A nehézségi szint egyben pályaválasztás is, hiszen a különböző versenyosztályokhoz 7-7 újabb pályát ad be a gép. A Star Wars világának nyolc bolygóján kerülnek megrendezésre a versenyek – mindegyik planétán vagy három pálya is található.

Kezdésnek a jó öreg Tatooine-en tapasztalhatjuk meg a száguldás ízét. A már jól ismert sivatagos planéta ad otthont a filmben látható versenynek is: az itteni utolsó pálya (ahová azonban csak a legprofibbak jutnak el), a Tatooine – The Boonta Classic pálya tulajdonképpen a másolata annak a pályának, ami a mozivásznon is szerepel – persze azért akad néhány meglepetés.

A Mon Gazza bolygón egy bányavidékre tévedünk, körülöttünk mindenféle gépezettel. Az első verseny itt elég rövid és egyszerű, ám a hetedik (az utolsó) amatőr futam már annál keményebb. Képzeljük el, amint befordulunk egy mélyútra, majd hirtelen azt vesszük észre, hogy két hatalmas lánctalp között kéne átsurrannunk.

Az Ando Prime planétán a Hoth-hoz hasonló havas táj fogad minket – furcsa, hogy bár lebegő szerkezetekkel versenyzünk, azért a tapadásnál eléggé számít, ha egy befagyott tó jegére hajtunk rá. Ez a helyszín amúgy olyan, mint egy alpesi sípálya: zászlók jelzik, merre kell menni.

Az Aquilaris – amint az már a nevéből is sejthető – egy óceánokban bővelkedő bolygó. A pálya gyakran le is kanyarodik a víz alá, s acélszerkezetes üvegalagutakon keresztül száguld a mezőny.

A Malastare nevű planétán ezzel szemben sziklákból van elég sok. Az amatőr szinten itt lesz elsőként szükség a versenykabin térbeli irányítására. Van egy hatalmas ugrató, melynél azonnal felfelé kell irányítani a hajtóműveket, mert a lendület önmagában csak a szakadék feléig elég...

Ha ki kellene osztani a leglátványosabb helyszínnek járó díjat, azt könnyen lehet, hogy az Oovo IV kapná meg. Ipari létesítmények között folyik a gyilkos hajsza, ahol a lökdösődő versenyzőknek könnyen beteheti a kaput egy elforduló zsilipajtó, vagy egy hatalmas tengely. A pálya "csúcspontja" pedig a reaktor, amihez közeledve teljesen úgy érezhetjük, mintha a Halálcsillag belsejében repkednénk, hiszen még a gravitáció is cserbenhagy minket. Igazi gyomorkavarogtató



A sarok után vár egy Milka tehén. Ő talán majd megmagyarázza, hogy miért csúszik a gép a jégen, amikor repül



A kis Anakin masinája a filmből. Abban ugyan ő győzött, de nekem itt nem ez tetszett a legjobban



Vérfagyasztó küzdelem az értékes 10. helyért

élményben lehet részünk, ráadásul a minden irányba kacskaringózó folyosón a reflexeinkből is a maximumot kell kihozni, ugyanis imitt-amott hatalmas sziklatömbök lebegnek a súlytalanságban.

Amennyiben sikerül túllépnünk az amatőr versenyosztályon, két újabb helyszín is esedékessé válik: az Ord Ibanna bolygón a felhők között tépnek a siklók, míg a Baroondán egy vulkanikus planéta belsejében, lávafolyamok közt kell a túlélésért, no meg az első helyért küzdenünk.

A MEZŐNY

Nos, ennyit ízelítőül a pályákról, most pedig nézzük a versenyzőket! A játékban 20 karakter választható, a versenyzői karrierünk elején azonban csak a kezdő "brigádot" látni, ami 12 tagot számlál. A galaxis legkülönbözőbb nációiból verbuválódott össze a mezőny, vagyis hogy érthetően fejezzem ki magam: az emberszabásúak közül mindössze Anakin az egyetlen induló. Természetesen az egyes figurákhoz más-más járgányok dukálnak – ki-ki a vérmérséklete szerint gyorsabb, avagy biztonságosabb járművel rendelkezik. Az úgymond rejtett karaktereket afféle nagyfőnökök személyesítik meg, akiket csak azután kapunk meg, hogy legyőztük őket. Ez persze nem gyerekjáték, ugyanis az említett bajnokok mintha egy kissé csalnának... Ha azonban elég kitartóak vagyunk, végül megmérközhetünk magával, Sebulbával, aki – miután legyőztük – állítólag szintén választható karakterré válik.

Az imbolygó szekerek a külső szemlélőnek talán egy kissé labilisnak tűnnek, de az irányításuk egyáltalán nem ördöngösség. Ha csak kicsit csapódunk neki valaminek, mindössze annyi történik, hogy sérülnek a hajtóművek, de hát nyomban regenerálódnak is. A zászlóknak és az apróbb köveknek sem gond nekimenni, legfeljebb széttörjük avagy kidöntjük őket. Akkor kezdődnek a problémák, ha már túl sokat koccantunk. Eleinte csak diszkréten füstölögni kezd a hajtómű, majd még egy ütközés, és máris lángok csapnak ki belőle. Ha pirosban van a sérülés kijelzője, már csupán egy rossz mozdulat, és kész a bukás.



A reaktor energiasugara kiválóan működne párizsiszeletelőként is. Repülj csak bele...

A robbanás – bár új géppel folytathatjuk a versenyt – súlyos időveszteséget jelent. A balesetek azonban néha elkerülhetetlenek. Ha még nem említettem volna, például elágazások is vannak, szóval előfordul, hogy nyugodtan megyünk magunkban, mire hirtelen nekünk vágódik oldalról valaki oly nagy elánnal, hogy azonnal leszakad az egyik hajtómű. Ilyenkor nincs mit tenni: a gép kormányozhatatlanul, pörögve csapódik a földbe.

Minden megnyert verseny után pénzt kapunk, amit aztán nyomban el is költhetünk a járgányunkra. Átvizsgálhatjuk, illetve vehetünk hozzá alkatrészeket Wattonál, egy meglehetősen érdekes fickónál. Ha kevés a pénzünk, akár a roncstelepről is válogathatunk – na persze olcsó húsnak híg a leve: az ilyen dolgok hamarabb beadhatják a kulcsot. Az alkatrészekkel a jármű hét tulajdonságán javíthatunk: az úttartásán, a fordulékonyságán, a gyorsulásán, a végsebességén, a féken, a hűtőrendszeren, és végül az önregeneráláson. Elsőként talán a hűtőrendszer felfejlesztése ajánlott, ezzel ugyanis több turbózásra nyílik lehetőség. Ha nincs megfelelő hűtés, a túl sok turbózással bizony könnyen gallyra vághatjuk a hajtóművet.

ucas-módra





A film egyik legjobb karaktere, Watto, szokásos ténykedése közben: különféle cuccokat sóz a rászorulókra – alkudni itt sem lehet, tehát marad a hűtésem a régi

EGYEDI DARAB

A LucasArts úgy tűnik sikeresen fogja csillapítani a Star Wars-őrültek programéhségét. Míg a Phantom Menace-szel az egész első epizódot játszhatjuk újra, addig Racerrel a film 15 leggyorsabban pergő percét élhetjük át újra – s mindezt gyönyörű grafikával, remek audio hangzással, átgondolt játékmenettel. Csúsztatni a járgányt, elengedni a gázt a kanyarban, lökdösődni – mindent ugyanúgy, ahogy az a filmben is látható. Tetszett, hogy nem erőltették a felvehető fegyvereket, és csináltak az egészből egy Wipeout-klónt. Én tehát meg voltam elégedve az összképpel – remélem, Ti is így lesztek vele.

V.Z.



A kiszorítósdinak nemsokára rút véget vet a betonfal



Meleg a hangulat a Baroonda bolygó lávabarlangjában

Episode I - Racer

FEJLESZTŐ: LucasArts
KIADÓ: LucasArts
WEBSITE: www.lucasarts.com
MEGJELENÉS: június

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P200, 64MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx, D3D
Multiplayer: LAN (2-8 fő)

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

A Star Wars-környezet és a LucasArts biztos védjegye a minőségnek – immár a versenyjátékok terén is

végítélet

90%

FLEET COMMAND

Na, az egymást másoló fejlesztők játékaiba már enyhén belefáradt játékosok most valami egészen új dolgot fognak látni! A Jane's Combat Simulations neve a harci stratégiák komálósainak rendszerint az igen korrekt minőséget szokta volt jelenteni, a Fleet Command című játékkal viszont olyan vizekre eveztek (a szó szoros értelmében), amire PC-n még nemigen volt példa. A név már magáért beszél: tengerre szállunk, és ott fogjuk elagyabugyálni a gaz ellenségeket, ami talán nem jelent különösebb újdonságot. Ilyen szimuláció már akadt néhány a hajónaplónkban, EGYES különféle vízi alkalmatosságokkal már harcba szállhattunk kisebb taktikai összetűzésekben. Arra is volt már példa (például az SSI 5th Fleetje), hogy stratégiailag irányíthassunk egy tengerészeti csapásmérő erőt. De olyan, hogy egyszerre legyünk (stratégiai) parancsnokai egy flottakötelékének, és azon belül (taktikai feladatokban) tengernagyai különféle hajóknak, aktív parancsnokai légi egységeknek, és fülzúgással küzdő kapitányai tengeralattjáróknak – na ILYEN még nem volt! Márpedig most valami ilyesmiről lesz szó, és az egyszeri tesztész tulajdonképpen nem is tud semmihez viszonyítani.

Az egyetlen hasonló jellegű próbálkozás egy évtizeddel ezelőtt született még C-64-en, ahol is a gyanútlan játékos a Strike Fleel nevezetű kis opuszban egy felszíni csapásmérő erő parancsnoki posztján találta magát. A történet ott jobbára arról szólt, hogy békésen úszkál egy szerény kis kötelék, aminek a hatótávolságába kerül egy ellenséges, ami néhány(száz) rakétát lő ki rá. A játékos kilőtt néhány(száz) rakétát az ellenséges kötelék hajói ellen, néhány(száz) elhárító rakétát a rá kilőtt rakéták ellen, és néhány(száz) rakétát a rakétaelhárító rakéták ellen kilőtt rakéták ellen – így a kígyó bele is harapott a saját farkába, és mindenki boldog is volt, leszámítva azon szerencsétleneket, akiknek a rakétaelhárító rakétákat elhárító rakétái nem találtak célba. Lévén modern egységekről szó, ágyúk használatára csak a legritkább esetben került sor. Ez a maga idején egy igencsak formabontó, mindamellett – és talán pont ezért – rendkívül izgalmas és élvezetes játék volt. Azóta se volt hasonló precedens, egészen mostanáig, amíg a fent említett mókával szemben a Jane's megpróbálja megmutatni (és persze lejátszatni), hogy valójában milyen is az IGAZI tengeri hadviselés, amelyben három dimenzió (a víz alatt, a víz felszínén és a víz feletti légtérben) működik együtt.

A KERETEK

Kezdjük ott, hogy a Jane's a világ legnagyobb, leghíresebb és minden tekintetben a legjobban informált kiadó cége, ami katonai instrumentumok publikálásával foglalkozik. (Nevezhetjük akár polgári hírszerző szervezetnek is, a katonai részlegük nyilván nem igazán publikus.) Ez azért valamelyes garancia arra, hogy az ember VALÓDI fegyverekkel kerül szembe, és ezekről egy szerény kis technikai paraméterekkel, fényképpel, valamint (a játékból visszaköszönő) háromnézeti képpel megspékelt multimédia prezentációval (Jane's Tutorial) szembesülhet. Ez nemcsak a laikusok okítására szolgál, mert a military szemléletű játékosok is boldogan csámcsognak majd a technikai adatok garmadái között. A Jane's játékokban ez tulajdonképpen már hagyományossá vált módszer, amit az ember csak üdvözölni tud: kikerüli a 400 oldalas kézikönyvek kérdését, mellesleg roppant melegen ajánlott minden (amatőr és profi) játékosnak, hiszen a siker alapvetően "mindössze" annyiból áll, hogy a megfelelő fegyverzetet a megfelelő célpont ellen vessük be. A "mindössze" mindössze azért volt idézőjelben, mert ez így roppant egyszerűen és sablonosan hangzik, de azért legyetek nyugodtak: egy komolyabb küldetésben vagy egy campaignben a víz kiveri még a legfrankóbb stratégákat is, ugyanis amikor 20-30 gép van a levegőben (hogy a vízen úszókról már ne is beszéljek), és 8-10 rakéta tart felénk, akkor az ember nem is igazán tudja, hogy – a szívén és a rutinosan a gép mellé helyezett oxigénsátron kívül – mihez is kapjon. Persze azért ne szaladjunk ennyire előre, maradjunk egyelőre a lexikális résznél, amelyet – ismétlem – melegen ajánlott még a szakértőknek is áttanulmányozni. Többek között azért is, ugyanis a játék az angol katonai szleng kifejezéseit és NATO-kódneveit használja, és ugyan mondjuk a repülőgép szimulátorokban jártasabb játékos ugyan ismerősként üdvözölheti a NATO repülőgépek AIM-9 Sidevinder kis- és AIM-120 AMRAAM középhatávolságú levegő-levegő rakétáit, de kötve hinném, hogy akadémiai előadókon kívül tudná valaki, hogy mi a különbség mondjuk egy ESSM és egy RAM SAM között. A Jane's referenciaanyaga mellesleg a fent nevezett professzor uraknak is kellemes kis olvasmány lesz, hiszen a játékban nem kevesebb mint tizenhét ország teljes haditengerészeti arzenálja (illetve 16, plusz a semleges, polgári "célpontok") szerepel, kezdve az USA-tól és Nagy-Britanniától egészen az olyan félelmetes tengeri armadával rendelkező nagyhatalmakig, mint mondjuk Líbia vagy Tajvan. Az országonkénti csoportosításon belül találjuk az adott nemzet felszíni-, légi- és víz alatti egységeit, míg a fegyverrendszereknél feladatkör szerinti (levegő-levegő rakéta, mélységi bomba, és így tovább) bontást találunk. Miután ezeket pár nap leforgása alatt végiglapozgatjuk, kábé már lesz némi elképzelésünk, hogy mivel is fogunk szembe kerülni a játékban...

HATÁRTALAN LEHETŐSÉGEK

Kezdő játékosnak melegen javasolt a négy részre osztott Tutorial, amelyben újdonsült Nelson admirálisok ékes angol nyelvű és meglehetősen szájbarágós módszer alapján megismerkedhetnek a felhasználói interface kezelésével, valamint egy csapásmérő flotta egyes részeinek (légi- és felszíni egységek, valamint a repülőgép hordozók) harci alkalmazásával.

Az egyes küldetésekből (scenariokból) összesen 35 darabbal találkozunk, amelyek nehézségi fokát a konyakokhoz hasonlóan csillagok jelölik: ennek megfelelően az egycsillagosok enyhe émelygést okozhatnak, míg a három-négycsillagos minősítésűeknél már komolyabb másnapossággal kell számolni. Melegen javallott ezek között is a lenini fokozatosság elvével haladni, mert menet közben mindegyik megtanít valamire. A legelsőben például az a feladat, hogy a norvég vizeken úszkáló kis kötelékünket néhány elfogó vadászgéppel megvédelmezzük a rátámadó Tu-22, nagy hatótávolságú levegő-felszín rakétákat eregető bombázóktól. E küldetés tanulságát akkor vonja le először a kedves játékos, amikor a küldetést maradéktalanul teljesíti (mindkét Backfire csobban), a program mégis az én első bevetésemhez hasonlóan ~757%-ra értékeli a teljesítményt. A bevetések színhelyén ugyanis rendszerint élénk polgári (azaz semleges) légi forgalom zajlik, márpedig ebben a játékban – eltérően a NATO jugoszláv bevetéseitől – teljes mértékben elfogadhatatlanok a polgári áldozatok, és minden egyes ilyen találat jelentősen rontja az értékelésünket. Az ELSŐ lépés ugyanis minden esetben az ismeretlen légi (és a későbbiekben persze felszíni) célpontok azonosítása, mert ha csak egyetlen egységünket is támadási paranccsal küldjük egy ilyen ellen, akkor a támadás megkezdése után minden gépünk radarán ellenséges gépként fog jelentkezni – még akkor is, ha mondjuk a British Airways menetrend szerint közlekedő Boeing 747-es járatáról van szó. A második küldetésben a tajvanon partraszállni igyekvő kínai csapatszállítókat kell elhessegetnünk a parttól: két szimpla helikopterrel minél nagyobb vízfelületet kell átkutatnunk. A negyedik küldetés tanulsága az, hogy mindig pontosan követni kell az eligazításban



A líbiai haditengerészet fenyegető külsejű ladikja



Pakkot kaptam, mint a Nyilas Misi


Gyertek haza, libuskáim!

kapott utasításokat: egyrészt itt is csak két helikopterrel rendelkezünk, és ha nem a megadott térségben keressük a menekülő kalózokat, nyilván az életben nem találjuk meg a malaysiai partok felé tartó hajójukat; másrészt pedig az eligazítás szerint végleg SEMLEGESÍTENI kell a kalózokat, amihez nem elég elsüllyeszteni a hajót, hanem meg kell találni ÉS lelőni kis légcsavaros repülőgépüket is.

Már ezek is elég kellemes kis küldetések lesznek, a továbbiak szépsége már egy lórúgással vetekszik, míg az utolsók már egy komplett lovashadosztály patái által előidézett halmazati rugdalózást idéznek.

Tapasztalatból ajánlott, hogy campaignbe csak az kezdjen a Fleet Commandban, aki megcsinálta már a háromcsillagos scenariokat is. Hadjáratból összesen négyet találunk, amelyek – elméletileg – ugyan szintén nehézségi szint szerint követik egymást (csak az előző teljesítése után jöhet a következő), de már az első, Bengál-öbölben zajlótól is enyhe hidegrázást kaptam (nyilván meghűltem, amikor dicső flottámmal kényszerfürdőt vettem az öböl kellős közepén). A történet itt arról szól, hogy a gaz India partra akar szállni Sri Lankán. Az ENSZ arra utasítja a két rakétacirkálóból, két rombolóból és az Eisenhower repülőgéphordozóból álló köteléket (ami nem piskóta erő, ha figyelembe vesszük, hogy többek között 8 Seahawk helikoptert, 12 F-14 Tomcat, 20 F-18 Hornet és 12 S3 Viking repülőgépet is visznek a puttonyban), hogy többek között akadályozza meg a csapatszállító hajók partraszállását, lőjön ki egy tengeralattjárót, evakuálja az amerikai nagykövetet Sri Lankáról, továbbá takarítson el egy repteret. Egy ilyen csapásmérő légi armadával ez megmosolyogtatóan könnyű dolognak látszott, mert azt hittem, hogy én leszek a támadó fél. Ehhez képest hideg zuhanyként ért, hogy mihelyt elkezdődött a küldetés, szinte beborult az ég, úgy elsötétítették a flottámra zúduló rakéták, és nemhogy nem én voltam a támadó, de foggal-körömmel kellett védekeznem, hogy egyáltalán elindíthassam a gépeimet. Ez tényleg a fent említett Strike Fleet legszebb perceit idézte, azzal a bónusszal, hogy a gép – akárcsak a scenariokban – itt is nagyon jól játszik. Ha pedig ilyen az első (legkönnyebb) campaign, el tudom képzelni, hogy mit művelhet a negyedikben. Akinek ez nem lenne elég, azt egyrészt csodálnám, másrészt meg akad a programhoz egy nagyszerű mission editor, amellyel a világ bármely pontján, a játékban szereplő tetemes mennyiségű több mint száz egységgel pár perc alatt olyan küldetést fabrikálhat magának, amilyet csak akar.

A FELHASZNÁLÓI FELÜLET

Ez első ránézésre kicsit ijesztőnek tűnik, amint popcornt majszolva szemléljük a Tutorialokat, illetve az F1-re előburjánzó kezelőbillentyűk végtelen hadát. Aztán pár perc után rájön az ember, hogy leginkább az időgyorsításhoz, illetve a térkép nagyításához/kicsinyítéséhez kell a billentyűzethez nyúlnunk – minden más pofonegyszerűen elvégezhető az egérrel. A képernyő négy ablakra van osztva: a bal alsó részen látjuk a hadműveleti térképet (a világosabb részeket látják a radarjaink), a jobb alsóban pedig az éppen kiválasztott (saját vagy egyéb) egységre vonatkozó ismert adatokat (típus, haladási irány, sérülés, üzemanyag, különféle fegyverek muníciója, és hasonlók). A maradék két rész a zoomolható taktikai térkép és az épp aktuális egység háromnézeti képe – a kettőt cserélhetjük az alsó kicsi és a felső nagy ablak között, vagy akár teljes képernyős megjelenítésre is kapcsolhatunk. Parancsokat a 3D-képen is kiadhatunk, de ezeket célszerű a taktikai térképen intézni. Ezeken alapesetben a katonai jelölésekkel látjuk a különféle ismert és bemért egységeket, de át lehet kapcsolni képes és/vagy szöveges kijelzésre is. A bal click mindig kijelölés, a jobbal adjuk a konkrét parancsokat. (Amíg nincs valamilyen konkrétum, addig mindig a Patrol él, azaz a jelenlegi pozícióban köröz.) Semleges részre kattintva ez egy mozgási irány meghatározása, de ilyen esetben az egység CSAK utazósebességgel halad, nem kapcsol rá. Jobb clickkel a saját egységen megjelenik a parancsmenüje, ahol kiadhatjuk a konkrét parancsokat:

– **Támadás:** először ki kell választanunk a kívánt fegyvert, majd egy újabb jobb kattintással a célt. A program először megvizsgálja, hogy a fegyver használható-e a cél ellen, másodjára pedig azt, hogy hatótávon belül van-e (ha nem, akkor teljes sebességgel megközelíti). Szerintem kicsit butaság, de – az ágyúk kivételével – a támadási parancs rendre csak egyszeri alkalomra vonatkozik, függetlenül attól, hogy a cél megsemmisült-e. Egy negyven-ötven egységgel folytatott kaotikus harc forgatagában elég idegesítő, amint mondjuk egy Hornetünk egy félrement rakéta eldurrantása után boldogan körözve várja, hogy aláverjenek, hacsak figyelmes gazdija ismét támadási parancsot nem ad neki.


Ennyit a szovjet bombázókról, mehetünk haza!

– **Repülőfedélzet:** Ez nyilván csak repülőgép hordozókon, illetve a két helikoptert hurcoló rakétacirkálókon választható. Kiválaszthatjuk, hogy a fedélközben levő típusok hány perces készültségben legyenek (az 5 perces fokozat már a repülőfedélzet, itt egyszerre 2 vagy 4 gép lehet), illetve a készen állókat indíthatjuk is.

– **Azonosítás:** A kiválasztott egység teljes gőzzel megindul egy ismeretlen cél azonosítására (ha ismert, akkor nem), de azonosítás után azonnal visszafordul és őrjáratba kezd.

– **Szenzorok:** Az egység aktív radarja, légi- és víz-felszíni/szárazföldi célpontok ellen, illetve a szonár a tengeralattjárók ellen. Azt nem árt megfigyelni, hogy a bekapcsolt állapotot egy kis pipa jelzi.

– **Visszatérés a bázisra/állomásra:** Gondolom magától értetődik. Lőszerfogytán kézenfekvő.

– **Menekülés:** Ez csak hajóknál van, ami torpedók ellen próbál ókori típusú védelmet nyújtani, már amennyiben a hajó kitérő manőverekkel menekülni próbál.

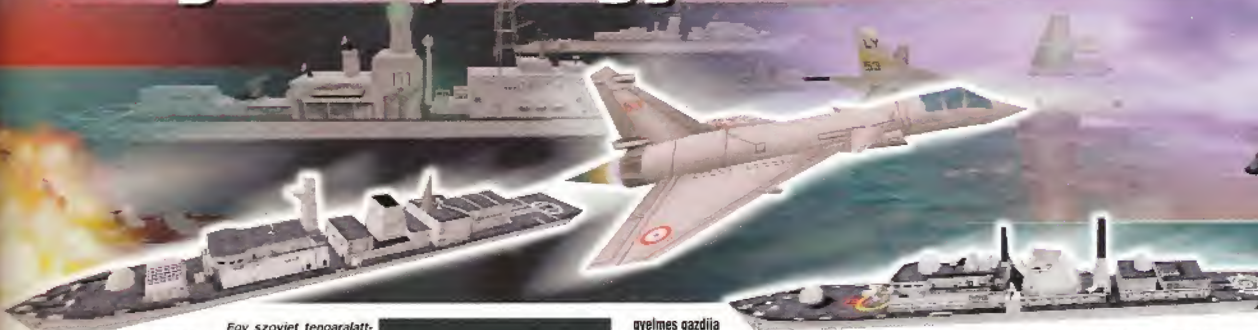
A különféle egységeket csoportos kijelölésekkel vagy a billentyűzetről taktikai egységekben is szervezheljük, és csoportosan is irányíthatjuk. Maradjunk annyiban, hogy még sok érdekeset lehet mesélni az interface-ről, de a lényeg az, hogy a lehető legkézenfekvőbb, és tíz percen belül otthonos lesz benne mindenki, aki valaha is játszott már egy C&C-klónnal.

A VÍZEN

A felszíni egységek elsődleges feladata a légi egységek indítása, valamint önmaguk és a kötelék védelme a rájuk kilőtt rakéták ellen. A védelem elsődleges fegyverei a légvédelmi- és a rakétaelhárító rakéták, a hagyományos ágyúk maximum akkor kapnak szerepet, amikor kétségbeesetten lőni kezdenek minden csőből egy már túl közel levő rakétákra. Ez roppant muris, ámde kevéssé hatásos módszer. A kisebb egységek feladata tehát, hogy a kötelékben levő repülőgép-hordozó védelmét ellássák. Ettől függetlenül rendelkeznek támadó fegyverekkel is: rendszerint viszonylag nagy hatótávolságú Harpoonokkal a felszíni célpontok ellen, és torpedókkal a víz alattiak ellen. Ezenkívül a rakétacirkálókon még akad egy-két helikopter is.

A győzelem kulcsa rendszerint a repülő-hordozó. Ezen is vannak ugyan kis hatótávolságú rakétaelhárító-rakéták, de akkor már igen nagy gáz van, ha erre fanyalodunk. Talán felesleges arról papolni, hogy vigyázzunk rájuk: mivel 50% rongálódás után már rendszerint nem indíthatnak/fogadhatnak gépeket, ilyenkor rendszerint meg is kapjuk az "ezt a partit már nem lehet teljesíteni" gúnyos üzenetet.

Tengerre, magyar!




Egy szovjet tengaralattjárónak a torkán akadt egy torpedó

A LEVEGŐBEN

... dől el minden, tehát célszerű az ódivatú világháborús módszert követni: míg a rakétacirkálók fedezik a hordozót, a vadászgépek leszedegetik az ellenfél légi egységeit, utána a csapásmérők leradírozzák a maradványokat, míg a vidáman repkedő vadászok csak azt nézik, hogy ki meri még kidugni az orrát. Ez ilyen egyszerű – a gya-


A Bengáli-öböl déli része meglehetősen zűrös hely – hát még az északi!


Jaj, bocs! De mint tudvalevő, háborúban néha akadnak civil áldozatok is

korlatban azért bonyolultabb. Mivel a legtöbbször amerikaiakkal leszünk, célszerű az ő cuccaikon keresztül bemutatni a légi hadviselést. A vadászok között két típus szerepel (F-14 Tomcat és F-18 Hornet), de különböző feladattal: a Tomcat csak közepes hatótávolságú AMRAAM légiharc rakétákkal rendelkezik (ami túl közeli gépek ellen használhatatlan), ebből viszont rögtön hatot hurcol magával, továbbá visz magával két Harpoont is, ami ideális fegyver vízfelszíni célpontok megdorgálására – viszont fabatkát sem ér a szárazföldiek ellen; a Hornet csak két AMRAAM-ot visz, viszont két Sidewindert is, ami ideális rakéta légi ellenfelek elleni közelharcban, továbbá visz magával két HARM-ot és két Mavericket is, amelyek a közepes (ez a HARM) és a kis távolságban levő vízfelszíni és szárazföldi ellenfeleket hirigelik derekasan. A munkamegosztás egyértelmű: a Tomcatek távolról irtják a légi és vízi célokat, a Hornetek pedig közelről fejezik be a nagy művet. A gépágyúra ritkán lesz szükség, ha a rakéták elfogytak, célszerű letenni a gépet a dekkre.

Jöhet a második hullám, azaz a csapásmérők, ahol szintén munkamegosztás történik: a Vikingek alkalmasak Harpoonjaikkal és torpedóikkal a vízi cuccok ellen, a Prowlerek pedig a szárazföldön és vízen egyaránt takaríthatnak. Mivel mindkettő meglehetősen lassú gép, és önvédelmi fegyverrel nem rendelkezik, csak azután célszerű őket elindítani, miután a vadászok már letették a névjegyüket: az ellenséges légierő és a szárazföldi rakétaindítók már megszűntek, és a felszíni célpontok is sérültek (olyankor ugyanis már nem nagyon lődöznek légvédelmi rakétákat).

Az egész előadás karmesterei az E-2 és E-3 AEW-gépek. Ezek azok a nagy polgári szállítógépekből átalakított masinák, amelyek egy gomba alakú bazi nagy radart cipelnek a hátukon, és hatalmasra növelik a célpontok észlelésének távolságát. Ezek is fegyvertelenek, és nem árt vigyázni rájuk, mert nélkülük "megvakulunk", és roppant csúnya meglepetések érnek bennünket. Az ellenfél hasonló jellegű gépei természetesen elsődleges célpontokká avanzsálnak.

A segédmunkások szerepét töltik be a helikopterek, amelyek tengeralattjárók felkutatásában jeleskednek, de azért a Hellfire rakétáikkal a felszíni egységeket is megszurkálhatják. A torpedóikkal már rugdoshatják is őket, ezenkívül néha speciális feladatokat is kapnak (például "Bengállában" nagykövetet lopnak).

A VÍZ ALATT

Tengeralattjáróból is akad egy rakás, de az eddig játszott küldetésekben csak ritkán találkoztam velük. Fő jellemzőjük, hogy rendszerint "alszanak", azaz csak bizonyos időközönként (óránként) jelentkeznek parancsért, majd ismét visszabújnak a víz alá. Fő fegyverük a torpedó és a roppant bájos Tomahawk cirkáló rakéta, ami igen jó hatással van bármilyen felszíni célpontra, már amennyiben azonnal múlt időbe teszi.

RAKÉTÁK

A tengeri hadviselés elsődleges fegyverei. A különböző feladatúakból (levegő-levegő, levegő-felszín vagy föld, felszín-felszín, légvédelmi és rakétaelhárító) egyaránt találunk kis- és közepes hatótávolságúakat, és általában mindegyiknél egymásra visszaható paraméter a robbanófej tömege, a sebesség, a hatótáv és a hatások. Míg egy helikopterről kilőtt kis Hellfire ellen gyakorlatilag nem lehet védekezni (leszámítva a helikopter időbeni lelövését), egy-egy találata szúnyogcsípéshez hasonlít a kényelmesen ballagó Harpoonéhoz képest, amelyet 2-3 idejében indított elhárító rakéta valószínűleg le is szed – az egy más kérdés, hogy ha viszont talál, akkor nagyon nagy rendet tesz a célban. A kis hatótávolságú infravörös rakéták ellen gyakorlatilag nem nagyon lehet védekezni (esetleg egy-két Miatyánk segíthet, rontani biztos nem fog a dolgon), a nagyobb hatótávolságú radarirányításúak ellen a legcélszerűbb védekezési mód, ha gyorsan kilőjük az indítóját: nincs radar – nincs irányítás. Egyébként is az a siker elsődleges titka, hogy mindig mi indítsuk útnak először a rakétákat. Persze ezt igen könnyű mondani – más kérdés, hogy ez hogyan működik, amikor 60-80 egységet kell irányítanunk.

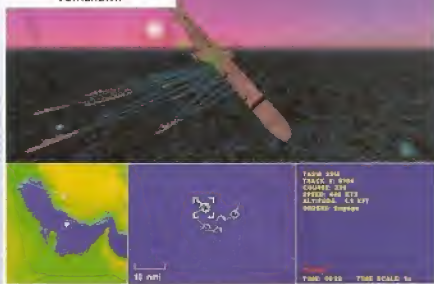

Ezt a pazarlást: még négy rakétája van, és már haza akar jönni!

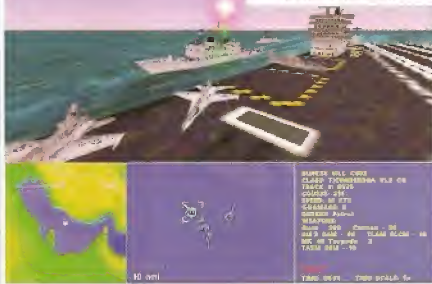


HÁT APÁM...!

Először igencsak rettegtem, hogy egy ennyire bonyolult játékhoz milyen nyakatekert irányítást fogunk kapni – de roppant kellemesen csalódtam, a játék ugyanis majdnem tökéletes. Találkozunk benne a világ haditengerészeti arzenáljának túlnyomó részével, hetekre elegendő küldetést és hadjáratot kapunk (a bogarasok egy halom technikai adatot is, ami ráadásul a jelenleg szolgálatban álló típusok nevét is tartalmazza), egy kiváló editorral kedvünkre való küldetést gyárthatunk pillanatok alatt – minden tekintetben csak dicsérni tudom az ügyet. Az 1024*768-ig is felnyomható grafika is igen kellemes: hangulatos videók a küldetések előtt (bár nem egy adott küldetéshez szólnak, csak az 5-6 filmet variálja állandóan a játék), kiváló hangok, és teljes forgatható és zoomolható perspektívával szerelt 3D-nézet, akciókamerával meg mifenével – akár egy karácsonyfa! A 3D-nézethez azért tegyük hozzá, hogy azért a Jane's utóbbi repülőgép szimulátoraihoz (WWII Fighters vagy IAF) képest azért elég takarékosan bántak a poligonokkal, másrészt a 3D csak a látványosságot szolgálja – a játék úgyis a taktikai térképen fog eldőlni. Egy szó, mint száz: biztos, hogy a Fleet Command-dal a Jane's ismét megmutatta, hogy a valóságon alapuló háborús stratégiai játékok egyik legnagyobb mestere. Ha nem a legnagyobb.

CoVboy


A legszebb baba a belgrádi éjszakákat megvilágító Tomahawk


A hordozó fedélzete zűrös hely. Kár, hogy a fedélközbe nem lehet benézni

Fleet Command

FEJLESZTŐ: Jane's Combat Simulations
KIADÓ: Electronic Arts
WEBSITE: www.janes.com
MEGJELENÉS: június

Ketyere

Minimum: P233 MMX, 32MB RAM
Ajánlott: P-II, 64MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: LAN, Internet (8 fő)

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■□□
Játszhatóság	■■■■■■■■■■
Szavatosság	■■■■■■■■■■
Zenebona	■■■■■■■■■□

Summa summarum

Perfekt

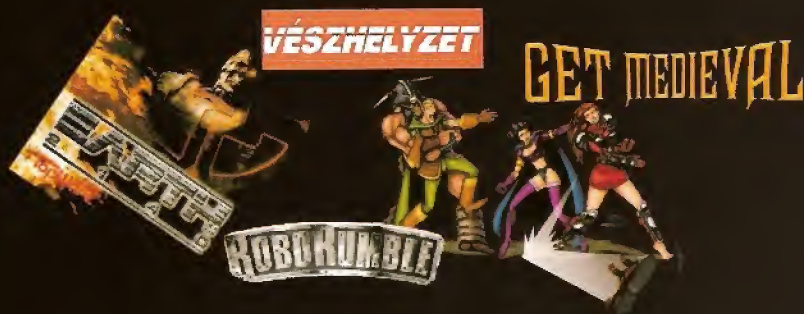
végítélet

94%

Miért érdemes nyáron is a sötét szobában ülni a strand és a napfény helyett ?

AZÉRT, HOGY TÉLEN LEGYEN MIVEL JÁTSZANI !

Nyárköszöntő, esőváró akció a TopWare Interactive magyar nyelvű játékaiból.



RoboRumble 6.995.- 4.995.-

Vészhelyzet 4.495.- 2.995.-

Earth Gold Edition 4.995.- 2.995.-

Get Medieval 6.995.- 4.995.-

Shogo - Mobile Armor Division - 6.995 Ft
magyar nyelvű szoftver

Knights & Merchants - 6.995 Ft
magyar nyelvű szoftver

JACK ORLANDO - 4.995 Ft helyett 2.995 Ft
magyar nyelvű kézikönyvvel

Rage Of Mages - 6.995 Ft
magyar nyelvű kézikönyvvel

SILVER GAMES I. - 4.995 Ft
10 teljes verziójú játék

MICROGRAFX - 4.995 Ft
PICTURE PUBLISHER 6.0

MICROGRAFX DESIGNER 6.0 - 4.995 Ft
magyar nyelvű "help"-pel

TopWare INTERACTIVE®

TRAVELBOX - Hungária Kft. 3201 Gyöngyös, Pf.310 Tel/Fax: 37/315-905
www.travelbox.hu tbh@interdnet.hu

AZ ÁRAK AZ ÁFA-T ÉS A POSTAKÖLTSÉGET TARTALMAZZÁK.

ST...

Mechek

Úgy tűnik, hogy a "robotszimulátorok" csillaga ugyancsak magasan ragyog a PC-s játékok egén. Elég, ha csak a hamarosan megjelenő (bocsánat: a tervek szerint "hamarosan" megjelenő) Heavy Gear 2-t, illetve a Mechwarrior 3-at említem, mint a legígéretesebb darabokat. Tán épp ezt a nyüzsgést akarta kikerülni a Sierra azzal, hogy még a nagy vetélytársak előtt piacra dobta a Starsiege-et, ami a hajdan egész szép sikert aratott Earthsiege folytatása. Ha már az elődnél tartunk: az Earthsiege megjelenése óta történt egymás a kiadó háza táján. Példának okáért valamelyik sötét lelkű marketinges elhatározta, hogy a játék alapján megteremti a Battletech világának (ehhez kapcsolódik a Mechwarrior-sorozat) vetélytársát. A végeredmény sejthető: a piacot pillanatok alatt Starsiege-logóval ellátott könyvek, táblás játékok, kártyák és egyéb gyanús holmik sokasága árasztotta el. Magyarán a játék immáron saját univerzummal és részletesen kidolgozott történelemmel büszkélkedhet. Újdonság az is, hogy a hírig immáron nem csak a Földön, hanem az egész naprendszerben folyik. Mellesleg a játék egészére igaz, hogy az alkotók valami monumentálisan hatalmas dolgot akartak összehozni. Ami a történet részletességét, a fegyverek és járművek számát és a kísérő animációkat illeti, ez nagyjából sikerült is. Elég, ha csak a 180 oldalas szabálykönyvet s az ugyanekkora színes lexikont említem meg – ez is fényesen bizonyítja, hogy a Dynamixék mindent elkövettek a megfelelő hangulat megteremtéséért. A gond csak annyi, hogy maga a játék viszont nem tudott felnőni ehhez a valóban színvonalas körítéshez.

A KELLEMETLENEBB RÉSZEK

Az első kellemetlen élmény a játék elindításakor ért, mikor is a játék gyönyörűen összeakadt a videokártyámmal, s érdekesebbnél érdekesebb bugokkal kezdte el borzolni idegeimet. Néhány cifra jelzős szerkezet megfogalmazása után rájöttem a gondok legtöbb okára: a Creative TNT-mel csak akkor hajlandó együttműködni a kis drága, ha előbb mind a színmélységet, mind pedig a felbontást manuálisan hozzáigazítom a játékhoz. Hát, ez azért igen lapados megoldás... Aztán felbukkant néhány kínos textúrahiba is, úgyhogy rövid kutatások után végül is letöltöttem egy patchet a programhoz. Ez az eddigi hibákat ugyan kijavította, ám a játék gyorsaságát nem igen növelte. Márpedig a Starsiege nálam akadt. Nem mindig, s nem is nagyon, de a nagyobb tömegjeleneteknél határozottan belassult. Gyanítom, hogy a TNT-vel lehet valami baja, mivel Voodoo2-vel teljesen simán fut – ez mindenestre még így is igen nagyfokú illetlenség.

S mindennek tetejébe még azt sem mondhatnám, hogy a Starsiege valami létegzetelállítóan szép lenne. A táj és főleg az ég mondjuk pofásra sikerült, mint ahogy a járművek kidolgozottsága sem rossz, hanem az épületek és a textúrák többsége... Fogalmazzunk úgy, hogy nem minden szempontból felelnek meg korunk dinamikusan növekvő szoftver-piaca egyre magasabb igényeinek. A látvány mindent összevetve még így is átlag fölötti, de a konkurencia előzeteseit nézegetve aligha fogja sokáig állni a versenyt.

JÁRMŰVEK ÉS PILÓTÁK

Természetesen a Starsiege csataterein is a háznyi robotszörnyek uralják a csatatereket, csak most épp HERC-eknek hívják őket. Tulajdonképpen megegyeznek a Mechwarrior-sorozatból megismert mechekkel – két apró eltéréstől eltekintve. Először is nem forgathatjuk a törzsüket, csakis a rájuk agatott fegyvereket. Ennek köszönhetően a legtöbb fegyver tüzelési szöge meglehetősen behatárolt, az oldalról rohamozó ellen még a leghatalmasabb monnstrumokat is könnyedén legyűrheti. A második érdekesség, hogy járműveinket immáron pajzsok is védik az ellenség tüzétől, amit a megfelelő felszerelés birtokában akár csoportosíthatunk is (á la X-Wing). Egyébként a fegyverek, felszerelések és járművek tervezésekor az alkotókon erős megalománia uralkodhatott el, mivel ezekből rengeteg akad. Ez magában még igen kellemes dolog lenne, ám az egyensúly nem sikerült a legtökéletesebbre. A különféle ketyerék jórésze teljesen használhatatlan, más részükkel pedig csakis a hadjáratok során érdemes próbálkozni. Multiplayer játékokban két-három HERC-típus és talán féltucatnyi fegyver uralja a csatatereket, a többivel csak a lelkes amatőrök próbálkoznak. Igen nagy hibának tartom, hogy a kicsi, ám gyors típusok jóformán semmi előnnyel nem bírnak a fegyverekkel telepakolt monstrumokkal szemben. Még csak nem is mozgékonyabbak, mivel a legerősebb reaktorokkal csakis a nagy tömegű HERC-eket szerelhetjük föl. A Mechwarrior 2-ben ezt például jóval reálisabban oldották meg: ott egy 20-30 tonnás géppel is szétszedhettünk egy 100 tonnását, ha a megfelelő taktikát választottuk. Szomorúan tapasztaltam azt is, hogy a Starsiege-ből teljesen kimaradtak az ugrórakéták, holott ez rengeteg variációs és taktikai lehetőséget vitt volna az ütközetekbe.

A pilótákat illetően már jóval kevesebb az okom panaszra: mindegyikük saját jellemmel és részletes háttértörténettel bír, s a hadjárat során folyamatosan fejlődnek képességeik. Ez mondjuk rájuk is fér, mivel taktika érzékük megakadt a "Jön az ellen, lőjünk!"-szinten. Fegyvertől, mechtől, harci helyzettől függetlenül ugyanazon módszerek szerint harcolnak. S ami a legkínosabb: ugyanez igaz ellenfeleinkre is, a gaz Cybridek (illetve emberek) körülbelül annyi váratlan húzást és meglepetést tartogatnak, mint egy McDonald's menü. Általában megindulnak felénk és lőnek – ennél azért illett volna egy kicsit nagyobb figyelmet fordítani az AI-re.

HADJÁRATOK

Az eddigiek alapján úgy tűnhet, hogy a Starsiege a legjobb indulattal is csak a "közepes" kategóriába sorolható. Azonban akad egy dolog, ami többé-kevésbé ellenpontozza a játék eddig feszegetett hibáit: ez pedig a hadjáratok hangulata. A hatalmas, és folyamatosan frissített történelmi archívum, a csaták szüneteiben egymásnak a hálózaton üzengető pilóták, a számtalan átvezető-animáció és a hangulatos eligazítások – ezek összessége hihetetlen hangulatot ad a játéknak. Nyugodtan állíthatom: ilyen színes és részletes háttérhez eddig számítógépes játékban még nem volt szerencsém. A történet kezdetén még egy függetlenségért küzdő kis marsi kolónián küzdünk a Császár rendőrei ellen, néhány küldetéssel később pedig már a múlt ködéből felbukkanó Cybridek ellen vívunk elkeseredett utóvédharcokat. Mi több, a tapasztaltabb játékosok akár a Cybridek oldaláról is nekivághat-


A gaz cybrid földfoglalók egy jeles képviselője


Kissé egyoldalú páncéloscsata


Remek példa a gépi ellenfelek intelligenciájára: mindent és mindenkit nagy rössel megtámadnak

nak a hadjáratnak. A látszat ellenére egyébként ez lesz a keményebb dió.

A hadjáratok során kulcsfontosságú lesz, hogy szakaszunkból a megfelelő embereket a megfelelő felszereléssel vessük be. Folyamatosan kapjuk majd az utánpótlást, ám az igazán erős járművek és pilóták pótlása igen nehéz lesz, így nem árt odafigyelni szakaszunk többi tagjára. A súlyosan sérült járműveket célszerű távol tartani a harctól, mivel elvesztésük a későbbi küldetéseknél igen komoly hátrányt jelenthet.

Ideje lenne néhány szót ejtenem magáról az irányításról is, ami sajnos szintén nem tartozik a Starsiege legfőbb erényei közé. Arra például mindenki készüljön fel lelkiekben, hogy a játékot csakis billentyűzetről és egérről lehet irányítani, joystickkel esélyünk sem lesz. Az irányítás még ezen felül is bonyolult, számtalan funkcióbillentyűvel kell a lelkes pilótáknak megküzdeniük. Hál'Istennek a tutorial küldetések remekül megszerkesztettek, így ezekből többé-kevésbé el lehet tanulni a legfontosabb manővereket. Ugyanakkor viszont akad néhány alapvető funkció, ami egész egyszerűen kimaradt a játékból. A célzórendszer például kriminális: nemcsak csúnya, hanem igen pontatlan is. S mindennek tetejében még csak nem is célozhatjuk meg az ellenfél MERC-jének testtájait külön-külön. A kötelékünk tagjainak kiadható parancsok listája szintén szűkös, ami a bonyolultabb taktikai húzásokat eleve kivitelezhetetlenné teszi. A taktikai térkép nagyjából használhatatlan, bár a gyorsan pergő akció-részek közepette aligha lenne időnk efféle pepecselni. Az viszont tetszett, hogy fegyvereink tüzét rendkívül egyszerűen csoportosíthatjuk s választhatjuk szét, illetve több ilyen kombinációt is meghatározhatunk.

SUMMA

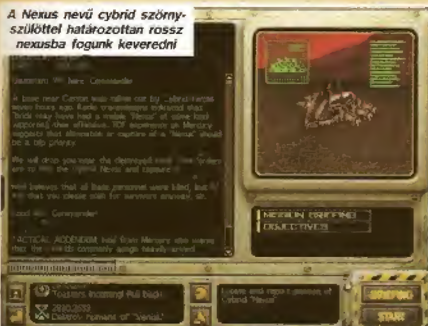
Kissé zavarban vagyok, hisz az eddig leírtak nagyjából a játék gyengéit firtatták – én mégis igen lelkesen játszogattam a Starsiege-gel, s valószínű még fogok is (mondjuk úgy a Mechwarrior 3 megjelenéséig). Igazából a program hangulata fogott meg, s emiatt hajlandó voltam még a legordasabb baklövések felett is szemet hunyni. Sokszor nem is amiatt szenvedtem végig egy-egy keményebb pályát, mert élveztem, hanem pusztán a történet folytatására voltam kíváncsi. Ugyanakkor persze bosszantó is dolog: egy jobb engine-nel és fejlesztő csapattal sokkal többet is fel lehetett volna építeni ezekre az alapokra. Jut is eszembe: a multiplayer játékról eddig nem sok szót ejtettem, holott az előzetesek alapján ez lenne a Starsiege egyik legfőbb erőssége. Elvégre egyszerre akár 20 játékos is gyilkolhatná egymást a számtalan csatatér egyikén, ami ezért nem hangzik rosszul. Nos, jómagam megpróbáltam egyszer-kétszer beszállni efféle hatalmas hirigekbe, ám részben a játék, részben pedig az adatforgalom lassúságának köszönhetően nem hagyott bennem maradandó élményt a dolog. Az igazat megvallva semmivel sem éreztem nagyobb izgalmat, mint egy mezei Mechwarrior-parti során. Aztán a járművek és fegyverek közti, már emlegetett kiegyensúlyozatlanság is sokat rontott az összhatáson. Csupa hosszútávú fegyverekkel telepakolt melák rohangált fel alá a pályán, s pillanatok alatt rommá lőtték a náluk kisebb HERC-eket. Ennyi.

Mindent összevetve élvezetes és érdekes játék a Starsiege, ám ez csakis és kizárólag a köritésnek köszönhető. Maga a játék nem egyéb, mint egy közepesen sikerült Mechwarrior-koppintás OpenGL-támogatással megspékelve. Jelenleg műfajában a legjobbak közé tartozik, ám van egy olyan érzésem, hogy ez az állapot csak a Mechwarrior 3 és a Heavy Gear 2 megjelenéséig fog tartani.

ARSIEGE
álruhában


Modern Western egy képben elbeszélve


A játékot természetesen "magasabb szempontok szerint" is vizsgálhatjuk



A Nexus nevű cybrid szörnyszülöttel határozottan rossz nexusba fogunk keveredni



Mindenki kedvence: a blaster

Starsiege
FEJLESZTŐ: Dynamix
KIADÓ: Sierra
WEBSITE: www.sierra.com
MEGJELENÉS: megjelent
Ketyere
Minimum: P200, 32MB RAM
Ajánlott: P-II, 64MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx, Open GL
Multiplayer: 2-20 fő
Külcsín/belbecs
Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona
Summa summarum
Érdekes történet, fantasztikus hangulat – csak az engine-t tudnám feledni...
végítélet
83%

SPORTS CAR GT

Ha valaki arra kíváncsi, mit lehet mostanság kihozni egy közúti autóból, mindössze annyit kell tennie, hogy figyelemmel kíséri a GT versenyeket. Ezek azok a versenyek, ahol a BMW-ket, a Porschékat és a többi hozzájuk hasonló méregdrága gépcsodákat tesztelik. Igaz, a GT autók általában jócskán módosítottak a szériakivitelekhez képest, és persze agyon vannak tuningolva, ám egy szabályt mindegyiküknek be kell tartania: elméletileg a közúti használatra is alkalmasnak kell lenniük.

Az Electronic Arts megint egy élethű szimulációval próbál kedveskedni a száguldás szerelmeseinek, ezúttal a GT versenyek atmoszférájába kóstolhatunk bele. A játékos egyrészt veheti/adhatja a kocsikat, szóval a menedzser szerepébe élheti magát, másrészt pedig vezetheti is őket, azaz pilótaként is helytállhat. A cég emberei kitettek magukért, s megvásárolták minden szükséges licencjogot, melynek révén 50 hivatalos autó szerepel a játékban, s az igazi istállók színei közül válogathatunk. Ahogy építgetjük a karrierünket képzeletben az egész Földet megkerülhetjük, s végigjárhatjuk a hivatalos pályák mindegyikét.

Persze nem csak az autók és a helyszínek élethűek, hanem maga a játék is. Próbálták eltalálni az igazi autók dinamikáját, és ez úgy érzem, sikerült is. Ahogy áthajtunk a padkán, klasszul rugózik a kasztni, a füves részeken egyből kipörög a kerék – és még sorolhatnám a mozzanatokat, de azt hiszem elég annyi, hogy minden nagyon természetesnek hat.

A szabályok szintén a valóságból lettek "kiollózva". A GT versenyek az ún. megbízhatósági versenyek kategóriájába tartoznak: ember és gép küzd az idővel szemben. Az idő a kulcsszó: ezért is nem láthatunk hátralévő köröket az eredménykijelzőn. Nem a köröket számolja a gép, hanem egy visszaszámlálás kezdődik a start után. A fix hosszúságú futamok végén, amikor már csupán egy kör megtételéhez maradt elég idő, előkerül a fehér zászló, s miután áthaladt a mezőnyt vezető autó a rajtvonalon, még egy kör erejéig tart a verseny, és utána leintik. Hogy mennyi idő van még hátra, és hogy milyen zászló van érvényben, azt a bal felső sarokban jelzi ki a játék. S ha már a zászlóknál tartottunk, ügyeljünk arra, hogy a fekete zászlót sose kapjuk meg. Ezt akkor mutatják be, ha túlságosan letérünk a pályáról, s csak azután vonják vissza, ha egy teljes kör megtétele után visszatérünk a pályaelhagyás pontjához – a közben eltelő idő kárba vész.

Minthogy ezek a megbízhatósági versenyek két óráig vagy akár fél napig is eltarthatnak, iszonyúan igénybe veszik a pilótát. Érdekes, hogy még ez a fáradékonysági tényező is szimulálva van: amikor kiállunk a boxba, kérhetünk egy gép irányította pilótát, mintha csak átadnánk a helyünket egy csapattársnak. Igaz, ezután unalmas a várakozás, hogy barátunknak kedve legyen ismét kiállni a boxba, szóval nincs olyan sok értelme a dolognak – főként hogy "csalhatunk" is, mivel a Pause gombbal bármikor kipihenhetjük magunkat.

AZ INDULÁS ELŐTTI PERCEK

A játékos megnevezése, illetve kiválasztása után három mód közül válogathatunk. Először is indíthatunk gyors menetet, szabadon választott pályán, tetszőleges körülmények között, melynél azok közül az autók közül válogathatunk, melyek már a "garázsunkban állnak". A második pont a karrier mód, amit elindítva minden eredményünk automatikusan a nevünk mellé jegyződik. Különböző nehézségű bajnokságokon indulhatunk: a "futottak még" kategóriából indulunk, majd az eredményességünktől függően léphetünk feljebb először a GT3-as versenyosztályba, majd onnan a kettesbe, és végül az egyesbe. A kategóriákon belül meghatározhatjuk, milyen hosszúak legyenek a versenyek, milyen keményyek, és mennyi ellenfél induljon. A bajnokságokon a legrövidebb menet is 10 perc, szóval afféle játéktermi gyors menetekre ne számítson senki. (Arra ott van a már említett Quick Race mód, ahol a roppant rövid menetidőn kívül még azt is át lehet állítani, hogy a gép köröket számoljon.)

Az gondolom mindenki számára világos, hogy csak az "élesbe" menő futamokkal kereshetünk pénzt, s – magától értetődően – az így szerzett pénzünkkel gyarapíthatjuk a gépkocsiparkunkat. Figyelem: a keményebb versenyosztályok tulajdonképpen egyet jelentenek a jobb kocsikkal, szóval megfelelő kocsi nélkül nem is léphetünk tovább. A pénzjutalom három összetevőből áll: van az elért helyezéstől függő alapdíj, amire aztán rájön még a kiválasztott nehézségi szintért és a verseny hosszúságáért járó "pótlék".

Amikor új játékosként nevezünk be, kezdetben csupán 100.000 dolcsival rendelkezünk, de autóval még nem. Az új szezon megkezdése előtt tehát



A bronzérem is szépen csillog, különösen, hogy nem 3 induló volt, hanem 8

A másik autóm is Porsche

érdemes rákattintani a kocsivásárlás (Buy Vehicle) címkére, különben a gép automatikusan kiválaszt egy járgányt a számunkra. Ha megvan az autó, utána még tovább költhetjük a pénzünket a műhelyben (Vehicle Parts), ahol különböző extrákat vehetünk – csak pénzünk legyen elég. Összesen 14 alkatrész van felsorolva. Amennyiben az egyes dolgokat fejlesztettük, piros csík mutatja az alkatrész nevén az előrehaladást. A kocsi akkor van maximumon, ha már mindegyik felirat teljesen piros. A továbbfejlesztett kocsikat egyébként jobb pénzért lehet majd eladni is.

Az előkészületek után a Ready ikonnal akár indíthatjuk is a futamot, de mielőtt ezt megtennénk, nem árt egy kis figyelmet szentelni a "felgördülő" menünek is. Ha levisszük a pointert a képernyő aljához, egy újabb menü jön be: ezzel válthatunk az opciókhoz, illetve a garázsba. Az opcióknál az irányítással, a grafikával, a hanggal, a visszajátszásokkal és a nézetekkel kapcsolatos dolgokat találhatunk, míg a garázsban műszaki beállításokat eszközölhetünk a következő címszavakon belül: gumi, aerodinamika, felfüggesztés, váltó, egyéb. A visszajátszás igen érdekes módon van megoldva: csak akkor rögzíti a program az eseményeket, ha be van nyomva a visszajátszás panelén a felvétel gombja (Record Replays). A visszajátszást mindig a pálya nevén menti ki a gép, tehát ha meg akarunk tartani egy felvételt, azt ne felejtsük el átnevezi!



Zseniális kikerülési manővereimet akár tanítani is lehetne az iskolában



Ha valaki lemaradt volna a napi időjárásjelentésről, az a videóról visszanézheti, hogy igen nagy zuhé volt

BAJ!

Ahogy már említettem, úgy nagyjából 50 kocsit hozhatunk be, melyekkel 16 versenypályán kamatoztathatjuk a tehetségünket. A pályák típusain kívül a körülmények is változóak – ha éppen Quick Race-en megyünk, a vizes és éjszakai menetet mi magunk kapcsolhatjuk be manuálisan. Ha nem is a legszebb autós játék a Sports Car GT, egy biztos: a vizes terep benyomását egész szépen visszaadja a vízpára vagy a tükröződő aszfalt látványeffektusa, és ahogy az éjszakai fények végigfutnak a kasztnin, az rendkívül hatásos. Itt mindjárt figyelmeztetnék azonban mindenkit, hogy mindebből a szoftveres renderelés esetén nem sokat tapasztalunk. 3D-s gyorsítás nélkül nincs se eső, se éjszaka. A kocsikat illetően még egy dolgot hiányoltam igazán: hogy nem nagyon akarnak összetörni. Igaz, ha külsőre látszólag sértetlenek is maradtak, az irányíthatóságra rém kellemetlen hatással vannak a karambolok (félrehúz a kormány, az aszfaltot radírozza az egyik kerék, vagy nem veszi be a váltó a harmadik sebességet), szóval ez is csak esztétikai hiányosság.

A versenytársaink intelligenciájáról többnyire csak jót mondhatok: ahogy az elvárható, ők is hibáznak rendesen, amúgy pedig nagyon jól érezhető, hogy milyen nehézségi szintet állítottunk be. Sajnos azonban e téren vannak problémák. Főként a boxból való kiállás elég furcsa, amit pedig akkor is a gép végez el, ha amúgy mi irányítjuk az autót. A gép kiállási technikája azért felettébb sajátságos, mert nem érdekli, ha valaki éppen előtte parkol. Nyugodtan nekimegy, tolja, tuszkolja – nem is tudom, hogy a versenybíróság hogy nem diszkvalifikálja őt, de a végén a másikat teljesen keresztbefordítva tör magának utat.

Az irányíthatósággal nem voltak gondjaim, bár megjegyzem, a nagyobb teljesítményű kocsikhoz nélkülözhetetlen egy analóg irányító. (Különben egyfolytában megkaparnak a kerekek.) Végül még egy dolog: a játék közbeni kilépés menüjét fenemód kevésnek találtam. Tulajdonképpen nincs is szó menüről, csupán a versenyt megszakítani lehet. De akkor hol van az újraindítás? – tettem fel a kérdést. Nos, csakis a főmenübe visszalépve indíthatunk új futamot, ami a kissé hosszadalmas töltögetés miatt különösképpen bosszantó. Amennyiben karrier módban szakítjuk meg a versenyt, a program szerencsére azért van annyira emberséges, hogy ha még félidő előtt voltunk, az eredményünkbe nem számít bele a félbehagyott futam, azaz olyan, mintha meg se történt volna. A Sports Car GT-vel tehát végül is jól ellesznek az élethű szimulációk kedvelői. Leszámítva az említett apróbb hibákat nem találtam semmit, ami rontaná az élvezetet.

V.Z.



Engem nem hat meg a fény, a pompa és a csillogás – de csak azért mert még mindig csak harmadik vagyok



Box a boxban, avagy pit bullok a pit stopban



Egyesek teljesen sajátosan értelmezik a "menetirány" fogalmát

Sports Car GT

FEJLESZTŐ: Image Space Incorporated
KIADÓ: Electronic Arts
WEBSITE: www.ea.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P233, 64MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx, D3D
Multiplayer: LAN (2-8 fő)

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Egészen élethű szimuláció, igazán kellemes grafikával

végítélet

88%

MIDTOWN MADNESS

Ámok földi nagykövete

Nem tudom ki hogy van vele, de engem nem kötnek le különösebben az autóversenyek. Egy fél órát el van velük az ember, aztán valami tartalmasabb szórakozás után néz. Tele van velük a polc, pedig ez aztán tényleg egy olyan játékkategória, amelyben egy fejlesztőnek egyszerre két alapvető problémával kell szembenéznie: ha túl élethűre sikeredik a szimuláció, az a játék rovására megy, mert előbb-utóbb élvezhetetlenné válik (ld. például Grand Prix Legends), ha pedig túl egyszerű, akkor a játék kimerül a gáz nyomásában és idővel még a sikerre legjobban szomjazó versenyzőnek is unalmas lesz. A másik bökkenő az, hogy single playerben milyenek a gépi ellenfelek, mert nyilván mindenkit a guta kerülget, ha az ellenfelek sosem hibáznak. Mivel jobb szeretek páncélosokkal és repülőgépekkel ide-oda szaladgálni, az autóversenyeket gyorsan Vári Zoli kezébe szoktam nyomni, aki egyébként is él-hal értük – de amikor a Midtown Madnessben elkezdtem nyomulni, akkor rögtön tudtam, hogy ez az a játék, amiről majd jó ideig senki nem fog tudni levakarni engem. Mert ilyet én még nem láttam...


Hess arrébb, bogárkám!

RÉMÁLOM AZ ELM UTCÁBAN

Lévén a kategóriának meglehetősen szűk keretei, a fejlesztők rendszerint a látvánnyal tudnak valami újat hozni. A Carmageddon és a Destruction Derby volt eddig a két kivétel, amelyben hangulati elemekkel kezdtek variálni, már amennyiben a játék célja a többiek lezúzása, illetve a gyalogosok elcsapkodása volt. EDDIG volt ez így, mert a Midtown Madnessben valami hasonló hisztérikus miliőbe fogunk csöppenni, amelyben mindenki kedvére kiélheti a lelke mélyén bújkáló rosszcsontot.

A versenyek helyszíne Chicago. Senki ne számítson olyan földhözragadt dologra, mint mondjuk a megszabott versenypályák, a MM ugyanis a mostanában divatba jövő stílusnak hódol: a játékban a belváros utcáin fogunk le-fel száguldozni, és egyébként arra megyünk, amerre jól esik. A játéktérhez az Angel Studios programozói egy-az-egyben lemodellezték Chicago belvárosának több, mint 100 kilométernyi utcáját, terét, parkját, sétányát, lépcsősorát, szobrait – meg minden egyebet, ami egy ilyen városban szokott lenni. Hogy ez mennyire sikerült jól nekik, csekély helyismeretem miatt én nem tudom megmondani nektek, de az biztos, hogy az Internet amerikai site-jain már a previewról is örömódákat zengtek a helyi lakosok. (Apropó, én is a béta3 verziót teszteltem, szóval ha valamit esetleg negatív felhanggal említenék – olyan kevés lesz –, akkor kéretik figyelembe venni, hogy a végleges verzióban még javulhat a dolog.)

A játéktér tehát elég nagy. Az Angel Studiosnál azt állították róla, hogy "interaktív" is. Ez alatt azt kell érteni, hogy nemcsak a várost modellezték le, hanem az utcák olyan alapvető tartozékait is, mint a közlekedési és utcai lámpák, a telefonfülkék, újságstandok, kólaautomaták, padok – vagy éppen a fák. És mindezt le is lehet zúzni – és ez NAGYON JÓÓÓÓ! A kukákat felborítva banánhéjak repülnek szanaszét, az újságosstandokat döntögetve a napi sajtó terítésében végezhetünk közszolgálati munkát, és így tovább. A legjobb az egészben pedig az, hogy a lezúzott dolgok nem "nőnek vissza", hanem úgy maradnak, ahogy hagytuk őket. Egy sikeresen leszaggatott villanyrendőr például az út közepén heverve a következő körben már közlekedési akadályt fog jelenteni úgy nekünk, mint a többi versenyzőnek. Külön műsorszámok lesznek a várost kettészelő folyón átívelő hajóhidak, amelyek két oldala felnyílik, ha valamilyen vízi jármű halad el alattuk – ami nyilván senkit nem fog megakadályozni, hogy ezerrel átugrasson rajtuk.


Még mondják, hogy egy kerékkel kevesebbem van – legalább néggyel!


Kézifékes megállás a célban – valamit még le kell zúzni!

Egy normál város alapvető berendezéseihez hozzátartoznak a lakói is. Egyes versenytípusoknál szabályozható, hogy mennyi járókelő van az utcákon. Elütni ugyan nem lehet őket, viszont talán nem szükséges ecsetelni, hogy milyen kedélyes hangulatot teremt, amint kétszázzal száguldunk a járdán, és a kis dögök sikoltozva ugrálnak el előlünk, vagy rettegve a falhoz lapulnak. Egyes versenyek pedig már eleve a sétálóutcákban vagy a lépcsőkön kerülnek megrendezésre...

A közutak elengedhetetlen tartozékai a rend marcona őrei, akik ugyebár azért vannak, hogy a veszélyes utcai ámokfutókat megfékezzék. Történik pedig ez a játék bájos hangulatához passzoló stílusban: traffipax képek és holmi jogosítványok bevonása helyett a rendőrök megpróbálják testületileg lezúzni a közúti vétségek elkövetőit. Nem tudom, hogy a béta-verzió sajátossága-e, de a rendőrök csak bennünket üldöznek, a többi versenyzőt nem, ráadásul a Mustangjuk az egyik legjobb autó a játékban. Ez nem túl korrekt, de annyira nem nagy baj, hiszen a minket kergető jagellók is jónéhány tömegkarambolt okoznak, amivel a minket üldöző versenyzők dolgát nehezítik. A rendőrök "sűrűsége" egyébként szintén állítható.


A furfangos rendőr tud egy rövidebb utat a lépcsőkön át


Szolgálunk és védünk, ha kell, a járdán is. A lakosság dolga pedig a rettegés

Mielőtt elmerülnénk az autók és a versenyek szépségeinek ecsetelésében, csak a rend kedvéért jegyezzük meg, hogy a játék ugyan kissé hisztérikus, de azért mindent tud, amit egy modern autóversenynek tudnia kell. Van visszapillantó tükrünk, kézifékünk, manuális vagy automata sebváltónk, duda (ami a rendőrnél sziréna), és a legfontosabb: az aktuális városrész térképe a checkpointokkal. Az enyhe túlzással HUD-nak nevezett "műszerfal" ugyan kizárólag a fordulatszám és a mérföld/órában mért sebesség kijelzésére szorítkozik, de az bőven elég. Három kameranézetből irányíthatjuk az autót: javasolt a két követő valamelyike, mert a belső nézet irányításra szinte

használhatatlan. Tök jó, hogy az engine intelligensen kezeli a kameranézeteket: ha például egy méretesebb busszal vagy kamionnal besurranunk egy aluljáróba, automatikusan átvált arra a követő kamerára, amivel láthatunk is valamit, de amikor kijövünk az alagútból, visszakapcsol az eredetire. Van egy szabadon forgatható külső kamera is, ami ugyan nem tartozik a leghasznosabb dolgok közé (kicsit ugyanis nehéz úgy kormányozni az autót, ha nem látjuk, mi van előttünk), de például igen felemelő látvány, hogy ebből is megnézhetjük, amint mondjuk kamionunk fenséges flamingó módjára szárnyal át egy hajóhíd felett. Az ban összesen tíz különböző autóval indulhatunk flúgos futamra, bár igazából ezek közül csak nyolcat lehet komolyan venni: a városi busz és a traileres kamion csak a torzult személyiségek élvezetét szolgálja. Kezdetben nem választhatjuk az összeset, a dögösebb gépek csak bizonyos pályák teljesítése után válnak hozzáférhetővé. Külön kellemesség, hogy akár több szín közül is választhatunk. Egyébként szerintem adottságaikat tekintve nagyon jól lettek összeválogatva a gépek: egyrészt állítható a fizikai realizmusuk, továbbá mindegyiknek egy-egy előnyös tulajdonsága magában hordoz egy hátrányt, zás egy felhőkarcolóval vagy útszéli fával bizonyos mértékben rongálni fogja a kocsit, logikusan olyan mértékben, amennyire az elvárható. Nyilván egy KRESZ-tábla kidöntése nem annyira káros, mint mondjuk egy frontális találkozás egy busszal vagy egy acélállvánnyal. A rongálódás ugyan meglátszik az autón és egyre sötétebb füst gomolyog belőle, de a gyorsulására nincs hatással. Ha viszont teljesen lezúztuk, akkor a verseny számunkra véget ért. A negyedik jellemző a tömeg, ami egyrészt arra van hatással, hogy mekkora rongálódást okoz egy karambolnál, másrészt pedig meghatározza, hogy némi jön-megy a dolgára: tejeskocsik, buszok, sárgára és zöld-fehérre festett taxik vegyülnek a Mercikkel, Lincolnokkal, Caddilacekkel vagy éppen a Fiatokkal. Tök poén, hogy a "civil" autók viszonylag normálisan viselkednek: rendszerint megpróbálják elkerülni az ütközést, illetve ijedten álldogálnak egy karambolnál. Ettől függetlenül volt olyan is, aki ijedtében belém jött. (Nyilván nő volt az illető.) Vidám körutazásunkhoz fékcsikorgás, vad dudálás, rémült ordibálás ("Vadállat!", "Mit csinálsz?!) és a város berendezési tárgyainak recsegése-ropogása szolgáltatja a festői alapokat. Egyébként melegen


CENTURY FREIGHTLINER
Mókás kamion, szép hosszú trailerrel, amit a gépi ellenfelek el szoktak hagyni. Még egy háztömb sem ellenfél neki, a legzúzósabb darab.


PANOZ ROADSTER
Könnyű, nagyon jól gyorsul és nagy a végsebessége is: a rövidebb versenyek favoritja. A kiképzést viszont nem nagyon bírja


PANOZ GTR-1
Messze a leggyorsabb gép, sajátos vezetési technikával. Az alacsony kasztni viszont a legkisebb padkázástól is sérül, és gyorsan elhullik


FORD MUSTANG GT
Az egyik kedvencem, kezdetben talán az egyik legjobb gép: jól gyorsul, elég nagy a végsebessége és elég masszív is


FORD MUSTANG FASTBACK
Gyakorlatilag teljesen megegyezik a Mustang GT-vel. Talán a 67-es évjárat kultusza miatt került be a játékba





Így tört félbe egy ígéretes pályafutás a hatósági közegek rút túlkapásai miatt



Elefánt a porcelánboltban

egy más kérdés, hogy ha a kamerát olyan nézőpontba mozgatjuk, ahol épület van, akkor az engine igen érdekes dolgokat művel. Négy napszakot (nappal, napkelte, napnyugta és éjszaka) állíthatunk be, ami inkább a különféle fényhatásokat hivatott szabályozni, mint a forgalmat (annak sűrűsége ugyanis szintén szabályozható). Az időjárási körülmények közül is négyet választhatunk: napsütés, borult eget, esőt és havazást. Ez is egy nagyon eltalált része a programnak: esőben vagy hóban ugyanis nemcsak az út lesz igencsak csúszós, de valódi korcsolyapályává változik például a parkok füve is.

AZ AUTÓK

Mint kicsiny galériánkból is láthatjátok, a játék- következésképpen rendszerint teljesen más vezetési stílus szükséges hozzájuk. A lóerő kérdése elsősorban akkor válik fontossá, amikor egy nagyobb dugónál vagy karambolnál arrébb kell tolni pár vasárnapi autóst. A végsebesség szerepét valószínűleg nem kell különösebben ragozni. Az egyik legfontosabb tulajdonság az állóképesség, azaz mennyire bírja a masina a gyűrődést. Márpedig gyűrődni fognak rendesen! Minden egyes karambol, koccanás, találko-

lökdösődésnél ki fogja eltolni a másikat. Utóbbiban persze a pehelysúlyú gépek is érhetnek el sikert: ha egy autónak a hátsó részét lökjük meg, természetesen azonnal kifarol. Ez egyébként a kedvenc technikám, ha nem az enyém a leggyorsabb autó: egyrészt a kilökött versenyző nyilván lemarad, másrészt pedig a mögöttem jövők rendszerint jól le is zúzzák. Olyan kellemes hallgatni a csörömpölést mögöttem...

A VERSENYEK

A Cruise pont a gyakorlás, amelyben – idézve a programot – a verseny feszültsége nélkül próbálhatunk ki egy-egy autót. Emellett egy élmény is, hiszen ez a város tényleg él. Az utcákon zajlik a rendes napi forgalom (már amekkorát beállítunk), és – bár megnevezve nincsenek – csupa ismerős járgány ajánlott a körutazás azért is, mert a későbbi versenyeken igen nagy szükség lesz a kiváló helyismeretre, hiszen minden típusban arról lesz szó, hogy a meghatározott sorrendben kell érintenünk a checkpointokat – a két pont közötti út azonban már a játékos szíve-joga: ha szerinte a legrövidebb út a parkon vagy egy szökőkúton keresztül vezet, akkor csak tessék... Kis gonoszok egyébként a Cruise-ban kedvükre kidühönghetik magukat, mert ugyan a kocsi itt is rongálódik, de lezúzása után azonnal meg is javul.

A Blitz Race 10 versenye hasonlít az autóversenyekben megszokott checkpoint-versenyekhez: egyedül versenyzünk az idő ellen, csak itt nem plusz másodperceket kapunk, hanem a megadott időn belül kell az ellenőrző pontok érintésével eljutni a célba. Azt talán mondanom sem kell, hogy a lehető legkretényebb pályák vannak, amit emberi elme csak


FORD F-350 PICKUP
Kicsit nehézkesebb a többi Fordnál, viszont nagyon masszív darab. A hosszabb, zúzós versenyek igazi sztárja


FORD MUSTANG CRUISER
Mustang GT V1.2, azaz kb. 20%-kal erősebb a civil Mustangnál. Ráadásul a rendőrautót természetesen nem üldözi a többi rendőr


CADDILAC ELDORADO
A jó átlag: a civil Mustangoknál kicsit lomhább, de valamivel masszívabb és lényegesen könnyebben vezethető masina


CITY BUS
Nyilván poénból került be a játékba, mert a vezetési technikájának és lomhaságának köszönhetően semmilyen versenyt sem nyerhet


NEW VOLKSWAGEN BEETLE
Bizonyos sebességig elég jól gyorsuló kis masina. Roppant kezes a kanyarokban és keskeny mivolta is néha jól kihasználható


Csendes téli nap egy chicagoi mellékutcában

kitalálhat. Itt van például a kedvencem, a Double-Back Blitz: ez nagyrészt a négysávos autósztrádán zajlik. Természetesen a forgalommal szemben. Mivel a cél viszont a városban van, a végén le kell fordulnunk egy lehajtón, amihez ugyebár egy kézitékes forduló szükségeltetik, ami igen jól fest olyan 250-es tempónál. Vagy itt van például a River Wild & Wacker, amelyen a checkpointok eleve úgy lettek kitűzve, hogy a folyóparti sétányon kell ezerrel végigtűznünk. Lévén az idő igencsak szűkre szabott, egyes versenyeket még tökéletes vezetéssel sem lehet bármelyik kocsival megnyerni. Például vagy két órán keresztül szórakoztam vele, hogy az Under the Elt megnyerjem Mustang GT-vel. Őrülteknek például itt van a Dearborne Dash, ami annyiból áll, hogy nyílegyenesen le kell száguldani az egyik utcán, aminek a végén felnyíló hajóhídról röppenünk be a célba. Ez egy kisebb autónak nem kunszt, de busszal vagy kamionnal már elég húzós (a busszal nem is lehet megcsinálni). Apropos, ha valaki nem ezzel a stílussal kezdte az ügyet, az itt inkább ne nagyon állítsa a közlekedés sűrűségét, mert itt enyhén más értelmezése van a "nagy forgalomnak": míg a Checkpoint Race-nél kábé a szokásos budapesti szintnek felel meg a dolog, addig a Blitznél maximumra állítva egy olyan 200 autó kellős közepén találjuk magunkat...

A Checkpoint Race már igazi verseny, amelyben hat gépi ellenfél ellen versenyezve kell elsőnek eljutnunk a célba, akik éppoly lelkesen törik egymást, mint mondjuk minket. Tök jó, hogy rendszerint különböző típusokkal indulnak a gépi ellenfelek, így egy-egy futamon mindig változik a helyzet. A futamokon győzve válnak választhatóvá az újak, illetve megkaphatjuk a gyorsabb bónuszautókat, ugyanis egyes futamokat már nem lehet a kezdésnél választhatókkal megnyerni. Bár taktikázni mindig lehet, ugyanis a forgalmi helyzet néha változik, továbbá az ellenfelek egymást és önmagukat is zúzzák. Multiplayerben földöntúli élvezet, de egyes játékosnál sem piskóta.

A 10 Circuit Race-ben lezárt pályán zajlik a 2-4 (de 10-ig állítható) körből álló verseny egy körkörös pályán (pontosabban: a start checkpointja ugyanaz, mint a célé). Itt nincsenek gyalogosok, rendőrök és városi forgalom. A pályát piros-fehérre festett betontáblák zárják le, de vállalkozóbb szelleműek ezeken keresztül nyugodtan ki is törhetnek a város többi részébe. Ha az autónkat lezúznánk menet közben, itt nem ér véget a játék, csak öt másodperc időbüntetést kapunk, és megújulva már mehetünk is tovább. Ugyanez vonatkozik az ellenfelekre is, bár tán jobb lett volna, ha teljesen le lehet őket zúzni, teszem azt a kamionnal keresztbe fordulni egy checkpoint előtt. (Egyébként lehet, hogy programhiba, de egyszer sikerült a feje tetejére állítanom a gép egyik Roadsterét, de a mi kocsinkkal ellentétben, azt nem állította vissza a talpára.) A gép tök jól taktikázik az indulói kocsijával: a rövid négyzet alakú pályákra a jól forduló Bogarakkal indul, a hosszabb zúzósakra pedig vagy masszív Ford Pickupokkal vagy teljes vegyesvágottal. Itt is elkél a későbbi versenyeknél egy kis helyismeret: a Downtown Driverben és a South End Circuitban például toronymagas esélyes a leggyorsabb Panoz Roadster, de a Mustang GT-vel meg lehet fogni, ha az előbbiben levágjuk a parknál az utat, az utóbbiban pedig a kis sikátort használjuk rövidítésnek.



Alacsonyan repülnek a buszok. Tán eső lesz?

JUHÉ!

Ezzel az egyszerű kis szóval mindent el is mondtam a Midtown Madnessről. Ha a grafikát nézzük, lehet, hogy láttunk már ennél szebb kocsikat is, de a versenyzők autóinak dukkózásán csillogó fények azért itt is gyönyörűek. A "civil" autóknak egyszerűbbek a textúrái, de azért azok is csillognak. A város modellezése előtt is tényleg le a kalappal, a sebességet kiválóan éreztető villámgyors engine előtt pedig nemkülönben. A zenéről nem tudok mit mondani: a végleges változatban audioról szóló zene lesz, nekem most be kellett érnem a Toten Hosen Opel Gang és Achterbahn c. számaival, mert a bétában még nem volt aláfestés. Az egyéb hangok mindenesetre igen kellemesek, különösen az igen fanyar humorú kommentátor dumái ("Reszkessetek, járókelők!", "Az autód nem játékszer!"). Az AI-ról annyit, hogy a Circuit Race-eknél ugyan mintha egy kicsit túl jól vezetné a masina a játékosait, de Checkpoint versenynél ez direkt jól jön – így biztos összetörik egymást. Ami viszont a legjobban megfogja az embert, az a játék hangulata. Jó példa erre például a versenyek vége: a célba érkezve a játék kézitékkel állítja meg az autót (hogy valamit azért még lezúzzunk), ha pedig menet közben lerombolódnánk, akkor az eredményhirdetés alatt is tovább zajlik a dolog: a civilek és a többiek még sorban belerongyolnak a roncsba. A hajmeresztő ámokfutást ugyan belengi némi debil báj, de attól függetlenül a dolog még mindig megmaradt versenynek. Ehhez jönnek még a különféle versenyek egyes pályái: szinte mindegyik tartogat valami furcsa fordulatot, valami meglepetést, ami nem engedi el a játékost a monitor elől. Három napig játszottam egyfolytában vele, és egész egyszerűen képtelen voltam abbahagyni. Akkor is csak azért sikerült, mert hólyag nőtt azon az ujjamon, amivel a gázt nyomtam. Szerintem mindenki így lesz vele, aki csak kipróbálja.

Mellesleg azt csiripelik a madarak, hogy a Microsoftnál azt tervezik, hogy akárcsak a Flight Simulatorhoz, ehhez is készítenek scenariokat más nagyvárosok (köztük európaiakkal) helyszíneivel. Az már maga lenne a Nirvána, ha lenne köztük egy Budapest is, és végigmehetnék a Körúton egy jó kis Kamazzal, és kedvemre lezúzhatnám az út közepén vészvillogóval álldogáló Audikat, BMW-ket és egyéb butikosautókat!

CoVboy



Szabályos előzés – felülről



Félre, gyalogok! Sietek!

Midtown Madness

FEJLESZTŐ: Angel Studios
KIADÓ: Microsoft
WEBSITE: www.microsoft.com/games
MEGJELENÉS: június

Ketyere

Minimum: P166, 32 MB RAM
Ajánlott: Pentium-II, 3D-kártya
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: LAN, Internet (8 fő)

Külcsín/belbecs

Látványosság ■■■■■■■■■■
Játszhatóság ■■■■■■■■■■
Szavatosság ■■■■■■■■■■
Zenebona ■■■■■■■■■□

Summa summarum

Vetek lenne kihagyni

végítélet

95%



576 KByte
POSZTER
ELECTRONIC ARTS™


576 KByte
POSZTER
ELECTRONIC ARTS™



NEED FOR SPEED
ROAD CHALLENGE



JAZZ JACKRABBIT 2 – the secret files

Nyuszikán már megint nincs sapka

Valakik csípik a stílust, valakik azonban ki nem állhatják. Mint ahogy egyesek szeretik a fekete-fehér filmeket, mások pedig elvből nem néznek olyat, a videojátékok terén is vannak hasonló trendek. Sokan úgy gondolják, hogy a 2D-s platformjátékok ideje már rég lejárt, míg néhányan a mai napig odavannak a műfajért. Jómagam inkább ez utóbbiak közé tartozom, ma is kedvelem a stílust. Ezért is értékeltem olyan kedvezően egy évvel ezelőtt a Jazz Jackrabbit 2-t.

A két rettenthetetlen nyúl, Jazz és Spazz egy olyan játéknak voltak a főszereplői, melyben a régi nagy nevek, a Mario és a Sonic jellemvonásai voltak fellelhetőek. Az alkotók gyakorlatilag mindent beraktak a játékukba, amit ebben a 2D-s műfajban ki lehetett találni. Jazz szerepét átvéve hagyományos "platform" pályákon lehet átugrabugrálni, kapcsolókat működtetni, falakat áttörni, közben pedig különböző (felvehető) lőfegyverekkel agresszív teknőcöket, tigriseket perlaszthatunk el. Tény, hogy a mai játékosok – akik kalandosabb játékmenethez szoktak – már nem tudják annyira értékelni a Jazz Jackrabbit tradicionális pályáit, de sokan akadnak, akik egyszerűen csak az ügyességüket akarják tesztelni, és erre ez a játék kiválóan alkalmas.

Nem csak a játékmenet, de a grafika is hagyományos – csupán néhány apróbb fényeffektus tarkítja a szabványos, úgymond elemekből felépített háttereket. Az egész tényleg olyan, mint a néhai konzolos (SNES-es és Megadrive-os) játékok. Nem használ forradalmi 3D-s engine-t, vagy előre renderelt háttereket, de azért nagyszerű szórakozást biztosít. Én legalábbis így voltam vele.

Nos, a Secret Files viszont már kevésbé tetszett. Kiadtak egy játékot, mely nem igazán nevezhető önmagában játéknak. 10 új pálya, amik egyenként aligha több mint 10 percnyi akciót biztosítanak, és egy új szereplő – és ezzel kész a leltár. Igaz, a Secret Files csupán egy küldetéslemez, csakhogy szerintem még annak is kevés. Egyszerű üzleti fogásnak tűnik a dolog, hiszen a CD-hez mellékelték az eredeti Jazz Jackrabbit 2-t is, amiből valószínűleg még nem adtak el eleget.

A Secret Files-szal azok járnak jól, akik tavaly elfelejtették megvenni a második részt. Az új epizódhoz immáron három szereplő jár: a vagány Jazzen és a dilinyós Spazzon kívül választható egy "nőstény" nyuszi is. Lorinak – csakúgy mint társainak – szintén van két speciális mozdulata. Hasonlóan Jazzhez, Lori is tud helikopterezni a füleivel: ehhez egy "dupla ugrással" kell próbálkozni. A másik mozgás egy erőteljes pörgő-rúgás: ha lehajolunk, és úgy nyomjuk le az ugrás gombját, oldal irányba rúghatunk egy nagyot.

A tíz pályán belül elsőként az ún. Húsvéti Világba teszünk kirándulást csoki nyuszik és cukorkák közé. Ezután egy kísértetkastélyban denevérek és csontvázak társaságában reműldözhetünk, majd végül egy nagyvárosban hadakozhatunk a cseppet sem vendégszerető lakókkal. A bónusztárgyak (azaz a felszedhető édességek, érmék) és az értük járó jutalmak ugyanúgy "működnek" mint legutóbb, amiket tehát most sem feltétlenül muszáj begyűjtenünk. A legfőbb cél mindenhol csupán annyi, hogy keresztülvágjunk a pályán. Ehhez esetenként ládákat kell tologatnunk/széttörnünk, köteleken átmásznunk, trambulinokon felszökkennünk, és még sorolhatnám tovább a tereptárgyakat. Felhívnám a figyelmet a futás használatára, amivel nagyobbakat és hosszabbakat lehet ugrani! Egyébként annyiban fejlődött a játék, hogy azoknál a részeknél, ahol csak bizonyos karakterrel lehet eredményt elérni, a gép figyelmeztet minket – szóval ha nem az illetővel vagyunk, rögtön tudjuk, hogy felesleges ott vesződnünk.

A pályák nem okoznak különösebb meglepetést – nekem mindenesetre olybá tűnt, hogy kezd ellaposodni a dolog. Sok-sok használható tereptárgy van, de ezeket már mind láthattuk korábban is. Szerintem nem elég mindössze "átépíteni" a háttereket (még ha csak egy küldetéslemezről is van szó), mert hát azt magunk is meg tudjuk csinálni a pályaeditorral (amit ugyebár korábban már mellékeltek az alkotók). Az is "jó móka", hogy még a Multiplayer játék hibáit sem orvosolták, hanem csak beírták egy Readme file-ba, hogy tudnak róluk, és hogy az így kialakuló "függő játszmáknál" indítsuk újra a pályát. Mit is mondhatnék: köszönjük szépen...

V.Z.


Tizenhat tonnát raksz és mennyi a bér? Megmondom: egy stoki a feljebbjutáshoz


Lángosképű állat a babám


A víz alatt is ugratót rejt az egyik láda. A többi meg bombát

JJ 2 – The Secret Files

FEJLESZTŐ: Black Friar
KIADÓ: Epic Megagames
WEBSITE: www.project2.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P90, 16MB RAM
Ajánlott: P133, 32MB RAM
3D-gyorsító: –
Multiplayer: LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■□□□
Játszhatóság	■■■■■■■■□□
Szavatosság	■■■□□□□□□□
Zenebona	■■■■■■□□□□

Summa summarum

Néhány új pálya plusszal aligha lehet eladni ismét az eredetit

végítélet

64%

COMMANDOS

BEYOND THE CALL OF DUTY

Újabb kommandózis

Úgy kábé tavaly ilyenkor a Commandos című játékával igencsak meglepte a világot az Eidos. Az egyszeri stratégák a nyári uborkaszezonra készülvén szépen beakasztották marsallbotjaikat a ruhásszekrénybe és elvermelték valami víz mélyén, hogy erőt gyűjtsenek az őszi és téli hadműveletekre – midőn hirtelen megjelent ez a játék, és kénytelenek voltak partra vergődni, hogy meglepett "Ejmiakő!" kiáltásokkal vessék magukat bele. Eidos koma idén se hagyja békén sziesztázni a megfáradt generálisokat, mert Beyond the Call of Duty címmel kidobott hozzá egy mission disket. A "mission disk" meghatározás mondjuk most csak képletes értelemben értendő, ugyanis nincs hozzá szükség az eredeti játékra, egyedül fut.

ISMÉTLÉS A TUDÁS ANYJA

Akinek nem volt szerencséje az eredeti játékhoz, annak ajánlom figyelmébe T.J. koma 98/7-8. számunkban megjelent kis ismertetőjét, amelyet – ha nem minősít komplett nyomdahibának a kiváló ízléssel megáldott Olvasó – még egész hasznosnak is tarthatunk. (Most olvastam el megint...) Akik lusták lennének elsétálni a könyvespolcig, azoknak most átismételjük a dolgot – márcsak azért is, hiszen a BTOC is tulajdonképpen egy ismétlés, vagy pontosabb megfogalmazással élve: ráadás.


Na igen: ha a teljes kommandó mesterlövészből állna, akkor egy kellemes kis csónakázás közben le lehetne lődözni egy komplett szigetnyi németet

A Commandos egy commandos (ejtsd: kommandós) játék. Ezt a rendkívül bölcs megállapítást kicsit bővebben kifejtve, nevezhetjük valós időben zajló stratégiai- vagy taktikai-, de akár akció- vagy logikai játéknak is. Ez egy újabb bölcs meghatározás volt, de korrekt, hiszen – többek között – pontosan a játék eme furcsa hibrid mivolta okozta hatalmas sikerét. A történetben egy 3-5 főből álló szövetséges kommandót fogunk harcba vezetni a gonosz németek ellen a II. világháború különféle időpontjaiban és helyszínein. Minden küldetés alapvetően ugyanarra a sémára épül: adva vagyon egy rakásnyi német katona által védett objektum, ahol csoportunkkal valamilyen szabotázsakciót kell végrehajtanunk (felrobbantani pár dolgot, elrabolni valakit, satöbbi). A körülmények roppant életszerűek, már amennyiben a Rambo-féle "márpedig én most egyedül betámadom a komplett Dél Hadseregcsoportot" nem igazán célravezető módszer – sokkal inkább hatásos a "csak csendben, csak halkan, hogy senki meg ne hallja/lássa" stílus. Egy brit lord ugyan ezt igen fitymálóan méregetné, de egy brit kommandósnak kicsit fontosabb az életben maradás, mint mondjuk a fair play. A fent említett rakásnyi német a következő megoszlásban található a bevetés színhelyén: fix ponton felállított őrszemként, egy meghatározott útvonalon mozgó járőrként, illetve a horogkeresztes zászlókkal jelzett barakkokban. Utóbbiakból akkor özönlik ki az erősítés, ha valamelyik őrszem/őrjárat riadót fúj. Ez a kellemetlen esemény akkor esedékes, ha valamelyik német megpillantja egy óvatlan emberünket, felfigyel valamilyen zajra, avagy felfedezi egy meggyilkolt bajtársát. Egy riadó gyakorlatilag lehetetlenné teszi a küldetés sikeres kivitelezését, tehát a cél az, hogy a legkisebb feltűnés nélkül hajtsuk végre az akciót. Történik márpedig ez azzal a módszerrel, hogy az egymást keresztező, illetve látótávolságába eső őrszemeket/járőröket szép sorban, a megfelelő pillanat kiválasztásával kiiktatjuk (ezért merészeltem logikai játéknak nevezni az imént az ügyet), az árulkodó nyomokat (teszem azt: a hullát) pedig eltüntetjük. A kiiktatásra lehetőségek valóságos tárháza kínálkozik, ami embereink képzettségének függvénye.

Az eredeti játékban hat speciális képzettséggel és felszereléssel rendelkező karakterrel találkoztunk: a zöldsapkás Ramboval, a távolról gyilkoló mesterlövésszel, a kétéltű tengerészgyalogossal, a robbantóművész utással, a német járműveket és fegyvereket "megszálló" sofőrrel, és a német egyenruhába öltöző kémmel. Felszerelésüket és akcióikat két okból sem kívánom most boncolgatni: egyrészt T.J. tábornok az említett cikkében már kifejtette egyszer, másrészt az online helpben bármely ánglius tudással rendelkező kommandós-jelölt elolvashatja, illetve a Tutorialban akár egyenként, akár a két gyakorló küldetésben (amelyben ráadásul sérthetetlen is) kedvére begyakorolhatja. Maradjunk tehát csak az újdonságoknál, amelyekből kettő van. Az első koedukált, azaz az összes figuránkra érvényes: a halott németektől bármelyik karakter elvehet egy doboz cigarettát. Ez logikailag hasonlóképpen működik, mint a már ismert kavics: elhajítva letéríthetünk a megszokott útvonaláról egy járőrt, és midőn az árnyékba besiető katona rágyújt, a nyakát elnyisszantva/fejbeverve/csapdába ejtve szemléltethetjük vele, hogy a dohányzás mily káros az egészségre. Az egy más kérdés, hogy ezzel van egy kis probléma. Aki volt katona, az tudja, hogy szolgálatban nem lehet dohányozni (illetve lehet, csak nem szabad), és ez a Wehrmachtnál sincs másképp. A cigit megtaláló őr tehát olyan helyre megy rágyújtani, ahol a többi őr nem látja, és ez nem feltétlenül az a hely, ahol jól fejbe tudjuk verni... A másik újdonságot a zöldsapkás felszerelésében találjuk. Ez a jégcsákány, amelynek segítségével függőleges falakon mászkálhat fel/le. Tök jó, de ezzel is van egy kis gond: nevezetesen az, hogy nem mindig ott, ahol a játékos ezt szükségesnek vélné, hanem ott, ahol ezt a szerzők megengedik.

Az alapjátékban is találkoztunk "külsős" munkatársakkal, és a BTOC-ban is lesz szerencsénk kettőhöz. A második küldetésben például az a feladat, hogy kimenekítsük a Dragisa Skopje jugoszláv partizánvezért, akit a belgrádi állatkert hátsó fertályában éppen egy háromfős kivégzőosztag tisztogat etnikailag. Vele nem érünk sokat, viszont a nyolcadik küldetésben felbukkanó holland ellenálló hölgynek (aki a tipikusan holland Natasa névre hallgat) van egy csodafegyvere: a szájrúzs. Ezt alkalmazva bármelyik német katona figyelmét végtelen ideig magára vonhatja.

Ha már itt tartunk, akkor át is térhetünk a küldetésekre, amelyekből nyolchoz lesz szerencsénk. Témájukat tekintve hasonlatosak az alapjátékhoz, és tényleg le a kalappal (illetve rohamsisakkal) előttük: ilyen dolgok maximum csak Allistair Macleannek vagy Ken Folletnek jutnak eszébe egy roppant


Egy rendes óránk nincsen, de robbantani azt már tudunk!


Lehet találgatni, hogy kifér-e a csónak az aknák közötti résen

Háromnapi izzadás eredménye: egy őrnagyi vállap és egy password a második küldetéshez

ENEMY LOSSES
SOLDIERS 15
VEHICLES 0
BUILDINGS 6
MAJOR
MISSION TIME
SUSTAINED DAMAGE
MISSION MERIT
MERIT
PASSWORD H239Z

viharos éjszakán! Az első küldetésben a németek által megszállt Csatorna-szigeteken kell az angliai csata előjátékaként felrobbantani egynémely világítótornyot, lokátorállomást és légvédelmi ágyút; a már említett másodikban egy jugó partizánt mentünk meg; a harmadikban egy HS 239 repülőbomba navigációs berendezését kell ellopnunk Kréta szigetéről; a negyedikben egy olasz frontra induló va-


A belgrádi állatkert elefántja kicsit gyengélkedik, a struccok idegesek és a partizánvezér jövőképe sem túl rózsás

süti szuperágyút kell felrobbantanunk Bonn pályaudvarán; az ötödikben egy SS-ezredest kell elrabolnunk Hitler rastenburgi főhadiszállásáról, aki le akarja leplezni a diktátor ellen készülő '44. július 20-adikai merényletet (csak azt nem értem, hogy miért nem rögtön Hitlert raboljuk el, ha már úgyis itt vagyunk ?!); a hatodikban német sugárhajtású gépek prototípusait kell felrobbantanunk, majd egy német pilótát foglyul ejtve elmenekülnünk egy Heinkel-162-esen...); a hetedikben egy hadifogolytáborból kell bajtársainkat megszöktetnünk; a nyolcadikban pedig Nijmegen holland városkából kell egy német tiszttől elrabolnunk az Ardennekben ellentámadásba lendülő Wehrmacht felvonulási terveit. Minden küldetés előtt részletesen tájékoztatnak bennünket az akció elsődleges és másodlagos célpontjairól, valamint a menekülés módjáról.

A JÓ...

A BTCD-ről minden jót el lehet mondani, amit az elődjéről. Ezek között az első mindenképpen a grafika, ami egész egyszerűen csodaszép: szinte hihetetlen, hogy milyen részletességgel, aprólékos precizitással rajzolták meg a terepet! A képernyő akár öt ablakra is felosztható, így minden emberkénket (vagy fontosabb célokat) külön-külön követhetünk. Szintén kiváló a Vangelist idéző zene, és a hanghatásokra sem lehet panasz. A játék pedig valóban roppant élethű: a német őrszemek azonnal riadót fújnak, ha valami gyanúsat észlelnek a látókörükben, és – ellentétben a háborús filmek főszereplőivel – embereink abszolút nem halhatatlanok. Kicsit mintha javítottak volna az AI-n is: csínján kell bánni a fix pontra felállított őrök likvidálásával, ugyanis a mozgó járőrök azt is kiszúrják, ha egy fix őr eltűnt a helyéről, a katonák nemcsak síkban látnak, hanem térben is, továbbá egy riadó lefújása után nem térnek nyugovóra az erősítésnek kiküldött őrjáratok sem. Szóval minden nagyon szép, és minden nagyon jó – lenne, csakhogy:

A ROSSZ...

T.J. koma "kicsit nehéznek" (illetve: "NEHÉZ"-nek nevezte) annak idején a Commandost, és ezt nyilván az Easy fokozatra érthette. Ez a megállapítás a BTCD-ra is igaz, és jólneveltségem tart csak vissza attól, hogy ezt egy vulgáris minőségjelzővel megtoldjam, mert szerintem itt a szerzők rátettek még egy lapáttal. Mikor például többórányi szenvedés után vért izzadva többször is MAJDNEM megcsináltam az első küldetést, a szerzők kapcsán József Attila Mama című verse jutott eszembe: ordítottam-toporzékoltam, és nemhogy a padlásra kívántam őket, hanem valami igen-igen meleg éghajlatra. Na ezt elmondom. Csónakon érkezünk a szigetre, amelyet mindkét oldalon aknazár véd. Első lépésben rögtön lelőttem távcsöves puskával a később felrobbantandó radartoronyban bóklászó fritzet, ugyanis az egyetlen lehetséges partraszállási helyhez vezető út többnyire a látótávjába esik. Nevezett hely szintén mókás: a stégen van egy fix géppuskás, egy ide-oda mászkáló járőr, akiket szintén le kell szedni, hogy egyáltalán kijussunk a partra, tovább a stégre lemászkáló járőrt is, nehogy az előbbi a két holttest láttán riadót fújjon. Az objektumban van egy torony, amelyen két egymásnak háttal álló őrszem figyel, őket szintén muszáj a távcsöves puskával leszedni – és ez ugyebár ki is merítette a mesterlövésznél levő hat töltényre rúgó muníciót. Jó. Pár órácska eltelik az újratöltésekkel, míg le-


Ha jól látom, itt mindössze a komplett Luftwaffe lesz az ellenfél – egyezzünk ki inkább egy X-ben!


A Natasa nevű titokzatos holland ellenálló csodafegyvere a L'Oreal szájrúzs. Mert megérdemli

érek a liften a partra. Az mellékes jópofaság volt, hogy AZ nem tűnt fel a katonáknak, amikor mozgott a lift, AZT viszont rögtön kiszúrták, ha csak simán benne állt egy emberem. Mindegy. Leérek, némi herceburca után eltakarítom az itt álló három németet, eszembe jut, hogy a stégnél felejtettem a csónakot, és így nehéz lesz elevezni a találkozási pontig (sebaj, a tengerész visszaúszik érte), az élet szép, már csak egy aknát kell kidurrantani az aknazáron, hogy kievezhessünk az öbölből, trallala! Bármelyik katona térdig begázol a vízbe és a pisztolyával fel tudja robbantani az első aknát (csak csendben, csak halkan...), és már vidáman evezhetünk is kifelé a résen. Illetve csak evezhetnénk, ugyanis a rés nem elég nagy a csónaknak, és már robban is. A második aknáig pedig nem lő el a pisztoly, kizárólag a tengerész tud úszni – következésképp kellett volna még egy skuló a távcsöves puskába... Ááááááááá! Jó, szeretem, ha egy játék nehéz, mert nem baj, ha kihívást jelent és a szerzők próbára teszik a játékos kombinációs készségét– de azért ÉSSZEL! És ez csak az első küldetés volt, könnyű fokozaton – később romlik a helyzet.

Persze nem is a túlzott nehézség a legnagyobb baj, azt már megszokhattuk az alapjátékból. Az igazi baj az, hogy ha már folytatást (vagy másfeledik részt) csinálnak, azért kijavíthatták volna a logikai bukfenceket is, ha már úgyis minden olyan marhára élethű! Azt még megértem, hogy csak a kém ölthet német egyenruhát és a sofőr vezetheti a járműveket, de az már kevésbé, hogy kizárólag a tengerész tud evezni és úszni, csakis a zöldsapkás rejthet el egy holttestet, és csakis a sofőr lőhet egy német géppuskával vagy ágyúval. Ezen még mind át lehetne siklani, ha nem lenne ott az az ökörség, hogy adott egy küldetés, de nem válogathatjuk össze, hogy milyen fickókkal indulunk bevetésre, továbbá – ami mindennek a teteje! – egyetlen emberünk halála is a küldetés végét jelenti! A legjobb az egészben az, hogy nemcsak a saját embereink elhulltával áll be a konyec filmá: ha a második küldetésben nem sietünk, a kivégzőosztag likvidálja a partizánt; ha a reptéren riadót fújnak, a pilóta bemegy a barakkba, és nem tudjuk foglyul ejteni, hogy a megmaradt gépen kimenekítsen bennünket (egy együléses vadászgépben négyünket...) – és ugyanez vonatkozik a menekülésre szolgáló járművek (teherautó, vonat, tank, satöbbi) megsemmisülésére is.

...ÉS MOST MIT MONDJAK?

A Commandos nagyszerű játék volt a maga nemében, és a folytatása is az – legalábbis ÖNMAGÁBAN véve. Az elődjéhez képest gyakorlatilag ugyanazt kaptuk, és ez – figyelembe véve a "nyerő csapaton ne változtass"-alapelvet – nem is lenne nagyon nagy baj. Az viszont érdekes, hogy nem mission disk (azaz nem az eredeti játék küldetéseihez tesz hozzá), és el nem tudom képzelni, hogy valaki miért választaná a BTCD 8 küldetését az eredeti 16-jával szemben – hacsak nem azért, mert az eredeti olyan jó volt, avagy a BTCD csökkentett áron került forgalomba. Az biztos, hogy aki az első részt komázta, az ezt is nagyon csípni fogja. A dobozban levő szórólap tanúsága szerint karácsonyra jön a Commandos 2 – addig talán ezt a 8 küldetést is végigjátszhatja.

CoVboy

Commandos: BTCOD

FEJLESZTŐ: Pyro Studios
KIADÓ: Eidos
WEBSITE:www.eidosinteractive.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: –
3D-gyorsító: –
Multiplayer: LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■■
Játszhatóság	■■■■■■■■□□
Szavatosság	■■■■■■■■■□
Zenebona	■■■■■■■■■□

Summa summarum

Önmagában nagyon kellemes kis darab – az alapjátékhoz képest: Commandos 0.66

végítélet

80%

ARMY

"Hol vagyok?" – tette fel magának a kérdést az Őrmester. Hatalmas fehér négyzetek terültek el a lába előtt. A távolban óriási hengeres alakzatok sejlettek fel, mögöttük pedig néhány ismeretlen funkciójú gigantikus gép. "Hol vagyunk?" – érdeklődött tőle most az egyik embere. A katona óvatosan körülnézett – a szemében jól látszott a félelem.

Nos, valahogy így kezdődik az Army Men II, a tavaly kiadott nagy sikerű (legalábbis a kiadója szerint) játékháború folytatása. Tudjátok: amelyikben műanyag játék-katonák a főszereplők. Aki esetleg lemaradt volna az Army Men első részéről, annak röviden a lényeg: egy Sarge nevű zöld figura irányítása a feladat, akivel – meg még néhány emberével – a gaz barnák állásait kell felszámolni. A játék klasszikus fél-felülnézeti perspektívát használ, mint amilyet a Command &Conquer-féle stratégiák, ám ennek ellenére egy akciójátékról van szó. Nem túl jó akciójátékról, nem túl korszerű grafikával. Összetörik, szétolvasztják egymást a harcosok: a barna katonák küzdenek a zöldekkel, s a csaták szépen felépített terepasztalokon zajlanak.



Azt senki nem mondhatja, hogy ez nem egy bogaras játék



Hah, itt baj van! Úgy is fogalmazhatnánk, hogy a sárgák kékre-zöldre vernek minket

Vagy legalábbis eddig ott folytak. Ugyanis – hogy rögtön rátérjek a folytatás újdonságaira – most időről-időre kiteleportálódnak hőseink a "való életbe" is. A fenti bevezető – bármilyen "félelmetes" is – nem egy UFO belsejében játszódott le, hanem egy teljesen hétköznapi konyhaasztalon. (Azt egyébként nem értem, hogy miért nem lehet felismerni egy vajas dobozt – még akkor sem, ha egy műanyagkatonáról van szó –, de mindegy.) Ki gondolná, hogy egy konyha is megannyi veszélyt rejt: felizzó platnik, nagyra nőtt svábbogarak, az asztal peremén tátongó mélység. A konyha tulajdonosa nagy dohányos lehet: az asztalon szanaszét hevernek az öngyújtók. A trehányságát azonban a saját hasznunkra is fordíthatjuk: felrobbantva bennük a gázt, megpróbálhatunk megperzselni egy-egy bogarat. Csak egyet sajnálhatunk: hogy az efféle helyszíneket – ki tudja, miért – nem mérték túl bőkezűen az alkotók.

AKCIÓ AVAGY STRATÉGIA?

Az Army Men első részével bizony elég sok gond volt. Az még hagyján, hogy a kerettörténetére elég nehéz "beindulni" és a sima, egyszerű 2D-s grafika miatt sem igazán gerjed be a játékos, de a játék ráadásul túlzottan egyszerű volt, s ezzel főként az irányításra célzok. A folytatásban ez utóbbi dolgon csiszoltak sokat: az irányítópanel jóval nagyobb szerepet játszik, és beiktattak egy sokkal célszerűbb point&click egérirányítást. Legutóbb ugyebár Sarge-t csakis a billentyűzettel lehetett (volna) irányítani, ami rettentően nehézkes metódus volt, ráadásul a többi katonát pusztán néhány egyszerűbb paranccsal nem igazán lehetett megfelelően kontrollálni. A point&click megoldással most már a grafikán kívül az irányítás is inkább a C&C-hez áll közel, s ezt őszintén mondom, csak díjazni lehet. Külön átvehetjük kisebb csoportok irányítását, s ha már kijelöltünk nekik egy célpontot, máris foglalkozhatunk egy másik egységgel – a katonák vannak annyira értelmesek, hogy nélkülünk is megtalálják a megadott helyet. Annak ellenére azonban, hogy most már több egységet is irányíthatunk egyszerre, stratégiai elem továbbra sem tarkítja a programot. Bár a készítők azt állítják, hogy ez nem így van, én nemigen tapasztaltam, hogy bárhol is taktikázni kellett volna.

A képlet egyszerű. Megérkezünk az adott pályára, ahol nyomban akad valami feladat. Vegyünk egy példát: megszakad a rádiókapcsolat a parancsnokság felé, s ezért fel kell kutatnunk a helyi adótornyot. Haditerv nem szükséges: csak oda kell menni a legrövidebb úton a toronyhoz, s közben eltakarítani a barna katonákat. Igaz, minden pályán több misszió is akad, avagy egyazon küldetés bonyolódik tovább: amikor például megérkezünk a toronyhoz, kiderül, hogy megrongálták, s ezért meg kell javítani. A javításhoz szerszám kell, amit a játékban egy franciakulcs szimbolizál. Ezt a közeli faházból robbanthatjuk ki, majd miután megjavítottuk a szikrázó biztosítékdobozt, irány a vasútállomás, ahol aztán vonatra szállhatunk és jön a következő szint...



Az aknák a műanyag katonák egészségét is igencsak aláássák

Visszatérve a stratégiai vonások kereséséhez: noha a lehetőség megvan, különválni még sem sűrűn kell. Egy-két eset akad, amikor "komolyabb" előkészületekre van szükség. Például egyszer egy kémet kell az ellenséges területről kimenekítenünk, akire egy sereg légi-deszantos vadászik. Itt az a trükk, hogy a csapat egyik felét előre kell küldeni (az ő jelenlétükre ugyanis oda se bagózik senki), majd a gránátokkal felfegyverzett ejtőernyősöket – folyamatosan menekülve – a már előreküldött egységünk puskái elé kell csalni. Néhány ilyen mozzanat miatt azonban én még nem nevezném stratégiai játéknak az Army Men II-t.

MINT HAT PÁR RENDŐRCSIZMA...

Kitűnő akciójáték lehetett volna ebből a programból, csakhogy elkövettek jónéhány hibát. A jelentősen feljavított irányítás mit sem ér, ha szörnyen ostoba mesterséges intelligenciával párosul. A legidegesítőbb az, hogy az embereink csak a nyílegyenes utat ismerik. Képtelenek maguktól kikerülni bármit is. Ha egy csapatot irányítunk, ez különösen bosszantó tud lenni. Számtalanszor megtörtént velem, hogy nem tudtam, miért nem engedelmeskedik a katonám, majd rájöttem, hogy a segítőtárs(ak)nál van a gubanc. Ha egy kisebb sarokban beakad(nak), azzal sem tudok továbbmenni, akivel nincs semmi probléma. Képzeljétek el ezt a szituációt akkor, amikor éppen az ellenség aknavetői elől szeretnék egérutat nyerni...

Igaz, hasonlóan hülye az ellenség is, de ez azt hiszem, senkit nem vigasztal. Elég illúziórombó, amikor az ellenség aknavetőse például egy falon keresztül akar utánunk eredni, majd amikor a falba ereszti az aknát, saját magát robbantja fel. De az is "jó", amikor felgyújtanak egy erdőt, majd nyugodtan besétálnak (nagyon elszántan üldöznek minket) nem törődve azzal, hogy már félúton el is olvadnak. AI-ról egyik oldalon sem lehet beszélni: a saját katonáim is csak üvöltenek, de nem mozdulnának odébb a tűztől – a parancsomra várnak.



Itt valaki maholnap lapátra kerül

A HADIANYAG

A küldetéseken kétféle módon vallhatunk kudarcot: ha meghal Sarge, vagy ha a megvédendő objektumot/személyt megsemmisíti az ellen. A katonáink elvesztése nem végzetes, de persze nem is jó. Ha sikerül a többieknek is megúszniuk egy-egy meleg helyzetet, tapasztaltabbak lesznek (ezt csillagok jelzik a panelen), s sokkal hatékonyabban fognak harcolni – nem beszélve arról, hogy a hozzánk csapódó emberekkel növekszik az egységünk létszáma is. Sokat javult a fegyverzet is. Elsősorban azt kell megemlíteni, hogy a fegyverládák felvétele nagyságrendileg egyszerűbb lett. Ha az előző részben



Y MEN II

Minden plasztik, de nem fantasztik

egy teli tárú bazookát akartunk felvenni, a régit el kellett dobni. Most inkább lőszerésládákként működnek a felvehető extrák: automatikusan kiveszünk belőlük annyi töltényt, amennyit elbírunk, a maradék pedig ott marad. Az extrákat egyébként továbbra is csak Sarge tudja felvenni, a többi katonánknak mindnek csupán egy fegyvere van. Sarge egyszerre hat eszközt tud birtokolni; ha tehát teli van a "hátizsákunk" de megkívánunk valami újabbat, muszáj eldobnunk valamit. Jobbnál jobb gyilkoló eszközöket szedhetünk össze: gránátokat, aknavetőt, s hogy egy különlegeset is említsek: egy nagyítót, amivel szétégethetünk bármit és bárkit.

A fegyverekkel való célzás szintén kedvező irányban változott. A pointer intelligensen megmutatja, mikor van az ellenség a kiválasztott fegyver lőtávolságában. Csak akkor vált át célkeresztre, ha a kurzor a célponton áll, és ha már valószínű a találat. Értelemszerűen például a mesterlövészpuskával jóval távolabbról, és jóval pontosabb lövéseket lehet leadni, mint egy géppisztollyal. Az intelligens célkereszt azonban szintén nem hibátlan. Vannak ugyanis álcázott katonák, akikről ugyan azonnal kiderül, hogy az ellenség soraiból valók (hiszen lőnek ránk), mégsem tudjuk "befogni" őket egyszerűen azért, mert zöldek. Jobb megoldást ilyenkor nem találtam, minthogy átváltottam a régi billentyűzetirányításra.

Felvenni persze golyóálló mellényeket és elsősegélycsomagokat is lehet. Piros keresztes ládából két fajta van: az egyik általánosan ellátja valamennyi emberünket mindjárt a felvétel pillanatában, míg a másik az inventorynkba kerül, és onnan mi gyógyíthatjuk vele egy-egy delikvenst. Még mindig a ládáknál maradva van továbbá néhány különleges funkciójú ikon is. A fényképezőgéppel például légi felderítést kérhetünk, mire a térképünkön az összes ellenséges katona pozíciója meg lesz adva. Vagy felvehető tárgyként jelenik meg az álcázás is, amit – mint már említettem – az ellenség is szívesen alkalmaz.

A játék első részének kevés pozitív jellemvonásai közé tartozott, hogy a katonákat járművekbe is beülteth ettük. Nos, továbbra is bezsuppolhatjuk őket teherautókba, avagy tankokkal szerelkezhetünk fel, valamint ami új: vízre is szállhatunk. A páncélozott csónakban akár hatan is elférnek, s ezáltal mostantól már a víz sem akadály.



ÉRTÉKELÉS

Mielőtt rátérnék az értékelésre, még egy utolsó pozitívum: a küldetéseket egy viszonylag értelmes történetbe ágyazták, melynek részleteit pályák közti videók mesélik el. Humoros (vagy legalábbis annak gondolt) animáció párosul továbbá minden egyes meghaláshoz is: agymosáson megy át a katonánk, avagy egy diverzáns akciónál lemarad az őt kimenekíteni próbáló gépről, stb. Én egyébként logikusnak tartottam volna, ha a halálnemekhez társították volna ezeket a betéteket, de hát nem így történt.

A külsőségeiben sokat nem változott a játék: a grafika továbbra is 256 színt használ – legfeljebb az animáció lett jobb. Viszont ami meglepett, az a frankó komolyzene. Néha mondjuk furcsa volt, amikor a Bécsi Keringő dallamaira fésültem át a terepet, viszont a Valkűrök Lovaglása határozottan sokat lendít a harci kedven. Az össz-élvezeti érték megállapításánál persze mindenképp az nyomja a latban a legtöbbet (pontosabban sajnos nem nyomja), hogy mennyire könnyen kezelhető a program, és mennyire köti le az embert. E tekintetben sajnos nem sok jót mondhatok: az irányítás kellemetlenségei a szimpla játékmenettel egyetemben csekély szavatosságot biztosít. A készítők által nagyra tartott multiplayer mód mondjuk lehet, hogy több kellemes percet biztosít, de azzal kapcsolatban pedig azt nem értettem, ha már kitalálták azt az újdonságot, hogy valóságos tárgyak között harcoljunk, akkor miért nem tettek be egyetlen olyan helyszínt sem ehhez a módhoz. Pedig király lehetett volna "enyém a vár" játékot játszani mondjuk bogarak és konyhai eszközök között. Az Army Men II tehát fejlődött ugyan, de még mindig nincs benne semmi, ami az átlagosnál jobb képet festene róla.

V.Z.


A Duracell-nyuszi talán nyári szabadságra utazott

Army Men 2

FEJLESZTŐ: 3DO
KIADÓ: Ubi Soft
WEBSITE: www.ubisoft.co.uk
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P90, 16MB RAM
Ajánlott: P133, 32MB RAM
3D-gyorsító: –
Multiplayer: soros, modem, LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■□□□□
Játszhatóság	■■■■■■□□□□
Szavatosság	■■■■■■□□□□
Zenebona	■■■■■■■■■□

Summa summarum

Játszhatóbb, mint az első rész, de ez még édeskevés

végítélet

70%

REQU
AVENGIN
Angyalok a föld

Egy földre szállt angyal, aki embereket gyilkolászik. Hogyan lehet ezt a képzavart feloldani? Tessék csak figyelni, mert mindenre van magyarázat – főleg, ha egy újabb Quake-klónhoz kell kitalálni egy "eredeti" történetet...

Az Úr végignézett mindazon, amit teremtett, majd elismerően csettintett: "Ez igen!" Ám hamarosan rá kellett döbbennie, hogy a teremtményei még közel sem olyan tökéletesek, mint ahogy azt gondolta. Idővel minden elromlott – a csalódottságot le lehetett olvasni a Teremtő arcáról. Amikor az őt körülvevő angyalok lenézték a mennyből, azt kellett látniuk, hogy a teremtésre tett kísérletet kapzsiság és ostobaság fertőzte meg. A "nemes szörnyeteg", akivel a Mindenható a megalkotott planétát benépesítette, csillapíthatatlanul mohó lett: az emberek mindig valami olyasmit akarnak, amit a teremtőjük nem adhat meg nekik. Az angyalok úgy érezték, valamit tenniük kell – hogy mit, arról megoszlottak a vélemények. Egyesek úgy vélték, hogy az Úr bölcsességére kell bízni a dolgot, mások viszont úgy gondolták, a saját módjukon avatkoznak be.


Judith egyelőre még gyengélkedik. Lehet, hogy a mellékhatások tekintetében nem olvasta el a tájékoztatót?

A Földön ekkortájt a 21. századot írják. Az emberiség már ott tart, hogy csak egy lépés választja el attól, hogy a világűr meghódításával az egész galaxist feltérképezze. Az első csillaghajó, a Leviathan már csaknem indulásra kész. Ha a start sikerül, az emberiség továbbterjeszkedhet, és ki tudja: ez a megállíthatatlan faj talán egyszer még a Mennyekre is rá akarja tenni a kezét.


Ha ezt a sáskafelhőt Szent Chemotox meglátná, biztos nem dicsérne meg bennünket

Az Úr tudta nélkül néhány angyal úgy dönt, a saját kezükbe veszik az ügyet, és véget vetnek az emberiség fejlődésének. Mindenre elszánt vezérük, Lilith vezetésével hozzá is fognak tervük megvalósításához, közben észre sem véve, hogy maguk is ugyanolyan gonoszakká váltak, szadista, hatalomra éhes őrültekké. Ők lettek a Bukott Angyalok. Leereszkedtek a Genezisbe, és emberi alakot öltöttek. Habár ennek következtében az erejük már nem a régi, de még így is természetfeletti hatalommal bírnak. A hatalmukat pedig arra használják, hogy egy egész földi kormányt és annak hadseregét az irányításuk alá vonják. Már neki is kezdtek a tervük megvalósításának, de azt senki nem is gyanítja, hogy ők állnak a háttérben. Közeledik az Armageddon napja.

Csakhogy a Bukott Angyaloknak azért még egy ellenféllel számolniuk kell: természetesen szerény személyünkkel. Malachi szerepében az Úr kiválasztottját alakítjuk. Nekünk is le kell utaznunk a Földre, hogy aztán ott megállítsuk a pusztítást. Ha nem sikerül gátat vetnünk a Bukott Angyalok mesterkedéseinek, az Úr kénytelen lesz maga megindítani az Armageddont, s ezzel tulajdonképpen a renitens angyalok kívánságának tesz eleget. Az embert – akarom mondani: angyalt próbáló feladathoz minden tudásunkra szükségünk lesz. Rögtön indulásnak a Purgatóriumon kell átvágnunk.



Az effekt ugyan roppant látványos, viszont ennyi páncél ellen már többszöri kezelés melegen ajánlott

ELSŐ ÉS KÉSŐBBI BENYOMÁSOK

Meg kell mondjam, a Requiemről elsőként néhány ismerősömtől hallottam, akik nem győzték isteníteni a játékot. Minthogy a szóban forgó személyek Quake-rajongók, úgy gondoltam hihetek nekik, és ezért nagy várakozások közepette installáltam fel a játékot. Azonban mit ad isten, első nekifutásra meglehetősen absztrakt képet mutatott a program. Ormótlan alagutakon vezet át az út, melyeknek falaiból emberi testrészek kandikálnak ki. A Purgatóriumba frissen érkezetteket vicsorgó szörnyek, patkány-démonok kínozzák, akik csupán azért hagyják abba áldozataik harapdálását, hogy velünk is tudjanak foglalkozni. Ez persze nem rossz, sőt rémisztő, de közel sem az, mint amire számítottam. A helyszín kidolgozottsága legfeljebb a Quake 1-gyel állja a versenyt. Szerencsére azonban még nem kell rosszra gondolni: ez csupán a kezdet. A Purgatóriumból csakhamar ki lehet keveredni, s miután megérkeztünk a Földre, már ismerősebb (vagy legalábbis felismerhetőbb) táj fogad minket. Szépen beárnyékolt betondzsungel graffitikkel, rozsdás kapukkal, koszos csatornákkal. Az ellenfelek is mindjárt "szimpatikusabbak": az utcákon statárium van kihirdetve, amit a rendfenntartó erők szavatolnak. A katonák viselkedése jól kidolgozott, és az animációjuk is nagyon király. Ellenük már ésszel kell küzdenünk: fedezéket kell keresnünk mondjuk ládák mögött, és a lehető legsérülékenyebb pontjukra, vagyis a fejükre kell céloznunk. Az a helyzet ugyanis, hogy a katonák szemlátomást golyóálló mellényt viselnek: ha a mellkasukra célzunk, frankón egy tárat ki kell lőnünk ahhoz, hogy végre elterüljenek. A játék egyébként közepesen brutális: nincs túljátszva a vér fröcsögése, ellenben a közeli találatoknál szakadnak a fejek és a végtagok. Néha az elterült katonák még kínkeservesen üvöltenek és vonaglanak, míg kilehelik a lelküket. Mindenki látványos haláltusát vív, majdnem minden hulla másképp terül el. Az összképen csak az ront valamelyest, amikor néha egyesek még fej nélkül is ordítanak vagy az oldalukat tájlalják...

A JÁTÉK

Malachi küldetése tulajdonképpen az, hogy a földi "ellenzékiekhez" csapódjon, vagyis neki a lázadók pártját kell fognia. Első dolgunk óvatosan puhatolózni a helyi bárban, ahol aztán kapunk hamis papírokat a közlekedéshez. Eleinte tehát még nem is kell fegyvert használni: ha békével akarunk közeledni valakihez, mindig rakjuk el a stukkert. A személyeket ki lehet kikérdezni, de sokan addig nem is beszélnek, amíg a fegyverünk elöl van. Na persze ez a beszélgetős "sétamenet" nem tart sokáig. A gondok akkor kezdődnek, amikor a következő járőr már rájön a turpisságra, és azonnal ránk uszítja az embereit. Innentől aztán hullik a férgese... A lázadóktól később egy lánnyal ismerkedhetünk meg, akit rögtön meg is kell mentenünk a hadsereg egyik börtönéből... Bár nem játszottam végig a játékot, legjobb tudomásom szerint három felvonásból áll a teljes történet, s ebből Judith megmentése teszi ki az elsőt.

Nem vitás, hogy az akciójátékok esetében sok múlik azon, mennyire változatos az akció. Folyamatosan új célokkal látni el a hőst nem könnyű feladat. A Requiemben sajnos úgy tapasztaltam, hogy csak rétestészta módjára nyújtották, húzták a cselekményt. Az elején még úgy tűnt, hogy egy nagyon tuti játéknak nézek elébe, ám aztán hirtelen mintha elfogytak volna az ötletes megoldások. Kezdetben például még sokan odaszólnak nekünk az utcán, köztük olyanok is, akikhez semmi közünk. Egy csomó fazonnal megpróbálhatunk szóba elegyedni – bár nem mindenki válaszol. A város szürke hétköznapjait pedig olyan jelenetek szemléltetik, mint hogy katonák gyepálnak valakit egy félreeső sikátorban. Kár, hogy ahogy haladunk előre, egyre kevesebb ilyen életszagú esemény fűszerezi az akciót. Csupán

a pályák hossza növekszik tetemesen, na meg az ellenfelek száma, melyek mindenhonnan csak úgy özönlenek. A támadóink ugyan helyszínenként különböznek (páncélos katonák, túlvilági démonok, robotok, stb.), viszont egy-egy hullámban olyan tömegesen bukkannak fel, hogy egy idő után óhatatlanul beleununk a lövöldözésbe. Nem kell ugyanis eligondolkodnunk, milyen taktikával támadjunk, mint ahogy azt a Half Life-ban minden sarkon meg kellett tennünk: mindössze arról szól a dolog, hogy elő a legjobb fegyvert, aztán mindent bele! Sajnos a kaland elemeket sem vitték túlzásba. Azon kívül, hogy néha egy-egy tárgyat kell elvinnünk egy személytől egy másikhoz, csupán kapcsolók működtetésére korlátozódnak a teendőink. Az egyhangú kapcsoló keresgéléshez ráadásul eléggé egyhangú pályák tartoznak: majdnem mindig lineárisak a szintek, azaz elindulunk a pálya egyik végéből, majd kismillió gonosz lepuffantása után kilyukadunk a kijáratnál. Ha vannak is néha elágazások, azok csak többnyire "zsákutcák", melyek legfeljebb extra muníciót rejthetnek.

A másik kevéssé pozitív dolog a beragadás. Pofátlanul elvárják tőlünk, hogy keskeny peremeken ugráljunk például a lerombolt hotel tetején, ugyanakkor az engine néha még a teljesen sima fal mellett is megakad – ki tudja, miben. Sok helyen egy tíz centis lépcsőre fellépve muszáj volt lenyomnom az ugrás gombját! Vagy az is furcsa, hogy a kisebb nyílásokba csak a guggolás billentyűjével lehet temászni, máskülönben a levegőben állunk, lebegünk...

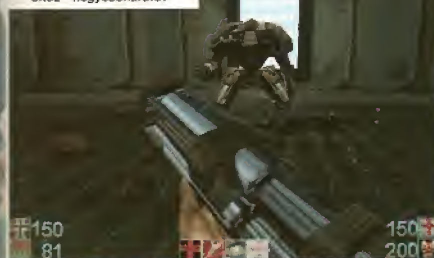


pokolban

A FEGYVERZET

Az összegyűjthető fegyverarzenál teljesen szokványos: elsőként egy pisztolyt szerezhetünk, aztán egy géppisztolyt, utána jön a shotgun, a gránátvető, a rakétakilövő, a távcsöves puska, és végül a railgun, ami már egy kisebb ágyúnak felel meg. Azt mondjuk meg kell hagyni, hogy a formatervezésük igencsak brutál – főként a három csőből tüzelő shotgun nagyon impresszív. Hogy mennyi lőszer van a kiválasztott fegyverhez, azt a bal alsó sarokban láthatjuk. Értelemszerűen különböző lőszer való mindegyik eszközhöz: golyók a géppisztolyhoz, patronok a shotgunhoz, speciális töltény a távcsöves puskához, és energiacella a railgunhoz. Szerintem a shotgun messze a legjobb fegyver, amitől egy kicsit talán feleslegessé is válik a többi szerszám. Na persze néha rájuk szorulunk, hiszen ha nem lövünk le olyan katonát, akinél patron van, hamar elfogy a muníció. A fegyvereken kívül pajzsokat is találhatunk: ha van már nálunk pajzs, akkor az az életerőnk kijelzője alatt látható.

A játékmenetbe ott vittek egy kis új színt, hogy ezúttal egy isteni lényt irányítunk, aki ezért mágikus eszközökkel is fel van fegyverezve. Ezeket az "eszközöket" az Úrtól kapjuk személyesen, ám csak fokozatosan jutunk hozzájuk – magyarul útközben jelennek meg az ikonok. (Általában akkor kapjuk meg őket, amikor szükségünk is van rájuk.) A varázsláshoz szükséges erőnket az ún. Isteni Esszenciából merítjük, ami folyamatosan töltődik, s melynek aktuális állását baloldalt, a kereszt-ikon mellett láthatjuk.



A háromcsövű shotgun egy ilyen Mikrobinak már csak jelentős lőszerfelhasználással okoz "négycsőhurutot"

A természetfeletti erők négy csoportba oszlanak, melyek mindegyikéhez külön van egy aktiváló billentyű. A legfontosabbak persze a támadó erők, melyeket fegyverként használhatunk. Az összes többi erőt – miután az erők menüjéből választottunk – a jobb egérgombbal is lehet használni. Egy dologra felhívnám a figyelmet: varázslatokkal nem lehet széttörni az üvegeket és a rácsokat! Ha tehát vandálkodni akarunk, muszáj lőfegyvert találnunk.

AZ ÉRTÉKELÉS

Nos, azt hiszem ez minden, amit erről a játékról tudni kell. A siker főként a türelmünkön múlik: vane kedvünk mindig újrakezdeni, valahányszor egy katona hogyhogy nem a hátunk mögé került, és már csak későn vettük észre. (Ajánlott az F5, azaz a Quicksave használata.) Huzamosabban megakadni nemigen lehet: csupán mindig a meglévő eszközöket kell a megfelelő helyen használni.


Hol erőszakkal nem érsz el eredményt, ott jól jön a simogatás (persze ez nem az a hely)

A Requiem összességében nem egy rossz játék, legfeljebb egy kicsit vontatott. A grafikát tekintve például nem lehet okunk panaszra. A jelenlegi etalont, a Half Life-ot ugyan nem múlja felül, viszont az külön elismerést érdemel, hogy az alkotók nem egy már meglévő engine-re építkeztek, hanem a játéknak minden egyes porcikája saját készítésű. A karakterek kidolgozása ehhez képest igencsak primőr, az árnyékolások megdöbbentően jók. Az árnyékok kontúrjai nem csak a padlóra vetődnek, hanem a falakra és a tárgyakra is "felkúsznak" – ahogy illik. Ha tehát nem is CB-zgetnek olyan klasszul a katonák, mint a Half Lifeban, viszont egy előbukkanó árnyék könnyen árulkodhat, ha egy félreeső sarokban megbúvó támadóra számíthatunk. Kellemes vonás továbbá a szoftveres renderelés is, amit mostanában már egyre ritkábban tapasztalni az ilyen játékoknál. Az pedig még ritkább, hogy 3D-gyorsító nélkül is teljesen jól szuperál az anyag. Tulajdonképpen azt is mondhatjuk, hogy a Requiemet az alacsonyabb kategóriájú PC-khez találták ki, szóval ebből a szempontból a magyar piacra ideális. Egy évvel ezelőtt esetleg minden tekintetben csúcs játék lehetett volna, de most már túl erős a first person shooterek mezőnye ahhoz, hogy a legkiválóbbakkal egy súlycsoportba kerülhetne – persze ízlések, pofonok és gépkonfigurációk tudvalevően különbözők.

V.Z.

Requiem

FEJLESZTŐ: 3DO
KIADÓ: Ubi Soft
WEBSITE: www.3DO.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P200, 64MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx, D3D
Multiplayer: soros, modem, LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■□□
Játszhatóság	■■■■■■■■□□
Szavatosság	■■■■■■■■□□
Zenebona	■■■■■■■■■□

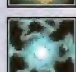
Summa summarum

Egy jó közepes Quake-klón, egy kis mágiával megspékelve

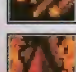
végítélet

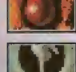
86%


Exorcist: Nem túl erős lökések az áldozatra, ami kisebb energiagömbök formájában nyilvánul meg. Csak nagy adagban halálos, de arra kitűnően alkalmas, hogy szakadékba taszítsunk egyeseket.


Pentecost: Kilőhető, gerjeszthető energiagömb – tulajdonképpen ez az alapfegyverünk. A gyengébb ellenfelekre halálos. Ha pár másodpercig "izzítjuk", könnyen szétrobbanthatja a célpontot.

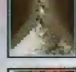

Brimstone: Kénkőeső. Én mondjuk inkább szimplán csak tűzlabdának nevezném: egyszerűen szétégeti az útjába kerülő delikvenst.


Bloodbolt: Vérforraló látvány. Szó szerint felforr az áldozat vére, ami aztán sugárban tör utat magának szanaszét. Értelemszerűen robotok esetében inkább hanyagoljuk ezt a trükköt!


Lightning: Az istenek jól bevált fegyvere, a villám. Malachi nemes egyszerűséggel a tenyeréből varázsol villámokat – ezt is lehet továbbgerjeszteni.

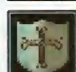

Locust: Undorító egy halálnem: sáskák falják fel az áldozat testét. Mint Pápa az áldást, úgy bocsáthatjuk a zizegő felhőt a kiszemelt célpontra.

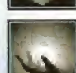

To Salt: Szó szerint sóbálvánnyá változtathatunk bárkit: először megdermed az áldozat, majd ha halálos dózist kapott, szépen el is porlad.


Apocalypse: Amint a neve is mutatja, ezzel az Apokalipszist hozhatjuk el – legalábbis azok számára, akik éppen a közelünkben tartózkodnak.


Heal: Némi esszencia árán gyógyíthatjuk magunkat. A játékstílusból adódóan felettébb hasznos hókuszpókusz.

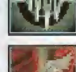

Deflect: Pajzs. Rövid ideig semmitől sem sérülünk. A baj csak az, hogy TÉNYLEG csak nagyon rövid ideig...

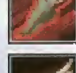

Holy Light: A Szent Fény főként a játék elején jön jól, ahol néhány sötét átjárót szinte lehetetlen a fény nélkül észrevenni. Alig fogyasztja az esszenciát.

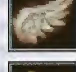

Banish: A túlvilágról átjött démonok elleni fegyver: visszaűzhetjük őket oda, ahonnan jöttek – a pokolba, avagy a mennyekbe.

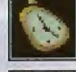

Shockwave: Földrengéssel terelhetjük el az ellenség figyelmét, ami ráadásul a pánikon kívül még sérülést is okoz nekik.


Haste: Ezzel a szárnyas cipővel elképesztő sebességre kapcsolhatunk. Ha például túl távol van egy kapcsoló attól, amit működtet, ezzel kényelmesen odasiethetünk.


Flight: Noha ez a varázslat szó szerint ugyebár repülést jelent és az ikonja is egy szárny, valójában csak egy nagyobb ugrásnak felel meg.


Warp Time: Csaknem teljesen le lehet állítani az időt. Nem csak a különböző kreatúrákat, hanem lifteket is, egyszóval mindent lelassíthatunk.


Heal Other: Másokat gyógyíthatunk vele. Persze a katonákat nem feltétlenül muszáj...


Insist: Bármelyik ellenfelet átállíthatjuk a saját oldalunkra – igaz, sajnos csak korlátozott ideig.


Resurrect: Hősünk, mint egy igazi félisten, akár még a halottakat is feltámaszthatja.


Possess: Beleköltözhetünk bárkinek a testébe. (Mulatságos dolog a katonák közt bennfentesként járkálni.) Sajnos ez is csak rövid ideig tart.

CSAK KOMPLEX KÁRTYA

Idestova három éve, hogy megjelent a monster, Magyarországon az első karriert befutó 3D gyorsító kártya. Sokak szerint ez volt a legnagyobb durranás a tranzisztor feltalálása óta, az mindenesetre biztos, hogy félelmetesen gyorsan kötelező tartozékává vált a játékra használt PC-kben. A fejlődés azonban megállíthatatlan, a legtöbben már a második generációs kártyáknál tartanak, és március óta a piacon van a Voodoo3 is.

legalább a duplája a 2-es sorozatnak. Például, a különféle verziók 6-7-8 millió háromszöggel dolgoznak másodpercenként szemben a Voodoo2 3 millió háromszög/másodperces teljesítményével. Elég szimpatikus újítás, hogy a maximális sebesség eléréséhez nem kell két kártyát megvenni és két slot-ot lefoglalni a gépben. A másik nagy változás pedig, aminek előnyeivel esetleg lehet vitatkozni, az a kártya többfunkciós mivolta, a Voodoo3 ugyanis szakít azzal a hagyománnyal, hogy csak a 3D-t támogató kártya (is) legyen. Részben a Banshee, részben a konkurencia sikerein felbuzdulva már csak 2D/3D feladatokat egyszerre ellátó verzióban kerül a boltokba. Ennek köszönhetően természetesen nem csak teljes képernyőn, de ablakban is futtatható 3D alkalmazás, játék.

netet, feleslegessé teszi DVD dekóder kártya beszerzését.

16MB ÉS 16BITES RENDERELÉS

A kártyák csak 16 MB memóriával szerelt verzióban kerülnek forgalomba, és a kósza hírekkel ellentétben a 3D processzor is csak 16 bites üzemmódban dolgozik. A 3Dfx fejlesztőinek álláspontja szerint ugyanis a 16MB elég az 1280x1024-es, 16bites színmélységű, tripla bufferelt, egyszóval full-extrás

felé kompatibilis, vagyis a korábbi szoftverek gond nélkül futnak, maximum nem használják ki az összes lehetőséget, az ezután írtaknál viszont már kérdéses lesz, hogy futnak-e az előző hardvere-ken.

A 3D grafika annyira előtérbe került manapság, hogy már a processzorok is hevesen támogatják, erre azonban fel kell készíteni a kezelő programokat is. A Voodoo3 vezérlésébe nem csak a piacon lévő AMD 3D-NOW! utasításkészletet, de szinte párhuzamosan megjelenő PentiumIII KNI-t is "beledolgozták".

Voodoo3 2000

Eddig úgy működött a dolog, hogy a 3Dfx által gyártott chipkészleteket boldog-boldogtalan megvásárolta és jobb-rosszabb minőségű alkatrészeket felhasználva, saját kártyát épített. A Voodoo3-as szérlánál a 3Dfx szakítani akar ezzel a gyakorlattal, és néhány kiemelt partneren kívül senki másnak nem akar adni. Ez az árak szempontjából nem a legjobb hír, hiszen a no-name Voodoo-k között is csak néhány használhatatlant lehetett találni, a többség egész elviselhetően működött és jóval mérsékeltebb áron lehetett hozzájutni, mint a márkás cuccokhoz. A fanyalgás után inkább nézzük végig, hogy az új ketyere mivel több, mint elődei.

MEGINT MEGDUPLÁZTÁK

Mármint a kártya egy halom jellemzője

2048X1536 ÉS DVD TÁMOGATÁS

A 2D rész maximális felbontása igen tisztes, monitor legyen a talpán, ami elbírja. A 3Dfx állítása szerint ez a jelenlegi leggyorsabb 128-bites processzorával párosul. Igazából kihasználni a képességeit nem lehet a PCI slotban, bár a legkisebből, a Voodoo3 2000-ből, létezik azért PCI busz-os verzió. Mindez megtámogatva a 3Dfx speciális 16 bites színkezelésével, ami szebb HiColor palettát mutat.



A kártya támogatja a DVD MPEG2-es tömörítését, ami nem azt jelenti, hogy tartalmazza a célprocesszort, de a Zoran féle SoftDVD-vel képes a 30fps sebességű visszajátszásra azért elég jó. Azok számára, akik nem különösebben igénylik a digitális hangkimegjelenítéshez, de még az 1600x1200-hoz sem létszükséglet a 32 MB memória. Akkor meg minek fizessük meg? Egyébként is a 3Dfx saját textúra tömörítési eljárását használja a kártya, ami igen tisztes méretű adathalom bezsúfolását teszi lehetővé a fenntartott 6 MB-ba. Azon viszont kicsit elgondolkodtam, hogy nem támogatja az AGP busz direkt memória kezelését, vagyis a Voodoo3 nem képes a túl nagy textúrákat a rendszermemória lefoglalt részében tárolni. Ezzel az AGP legnagyobb újítását hagyták figyelmen kívül a fejlesztők.

A 32 bites renderelés ellen az szól, hogy jóval nagyobb adatátviteli sebességet igényel, mint a 16 bpp, ami a jelenlegi technikai lehetőségek között nem tartható állandóan, az elégtelen adatfolyam pedig a sebesség, vagyis a másodpercenkénti képkockák számának drasztikus eséséhez vezethet.

CSAK WINDOWS?

Elég érdekes, hogy a cikk írásának napjáig csak Windows 95, 98 és NT driverek láttak napvilágot, a korábbi Voodoo-verziók jó Linuxos fogadtatása ellenére, sőt, hivatalosan be sem jelentették annak készítését. A Maces verzióra viszont lehet számítani.

A driver mellett még igen fontos a parancsnyelv is, a DirectX 6.1 mellett az OpenGL és a speciális 3Dfx Glide is rendelkezésre áll mind a fejlesztők, mind a felhasználók számára. A Glide-ból természetesen újabb verziót írtak, ami le-

2000, 3000, 3500 ÉS 4000

Ezek a Voodoo3 kártyák altípusai. Most nem a rajtuk lévő memória mennyiségében térnek el, hanem a processzorok

A szenza

belső órajelében, és az esetleges kiegészítő szolgáltatásokban.

A legkisebb, 2000-es kártya, ami PCI és AGP csatolóval kerül forgalomba, 143MHz-en ketyeg, ennek köszönhetően 6millió tr/sec megjelenítésre képes.

A 3000-es, már 166MHz-es processzorral dolgozik, 7m tr/sec sebességgel és TV, valamint S-Video kimenettel is ellátták.

A 3500-as "csak" annyiban különbözik tőle, hogy 183MHz-en ketyeg és szórakoztató központtá alakítja a számítógépet, hiszen TV vevő, rádió és videó digitalizáló kártya is egyben. Csatlakozó megoldása igen egyedi, mert mindössze egy port van a kártyán, a monitort és a különféle bemeneteket egy speciális kábelen keresztül lehet hozzákapcsolni.

A legnagyobb darabról, a Voodoo3 4000-ről még csak előzetes információk léteznek, hivatalosan annyit lehet tudni, hogy ez is csak AGP verzióban lesz hozzáférhető, de az vadul támogatni fogja az Intel 440JX chipsetet, vagyis az AGP 4x szabványt. További fejleményekről a maga idején.

INTEL PENTIUM 3

iós hármasok ?

FORRADALOM, VAGY CSAK A KÖVETKEZŐ?

Hát forradalminak semmiképpen nem nevezném az Intel új processzor családját, amely idén márciusban került az üzletek polcaira. Nincs másról szó, mint egy válaszról, bár nagyon csattanós válaszról az AMD K6-2 3DNOW! támasztotta kihívásra.
A Pentium III, régebben Katmai (utálatos ez a kódnév-névkavarás, mennyivel egyszerűbb volt a 486 SX-DX elnevezés!), lényegében nem más, mint egy PII Klamath, minek egy kicsit feljebb piszkálták az órajelét, és beletettek egy speciális utasításkészletet, legalábbis a sorozat első két darabja a 450-es és 500 MHz-es PIII-akat nézve.

MARADHAT AZ ALAPLAP

Olyannyira azonos a dolog, hogy a belső, mármint elsődleges cache memóriája maradt 32 KB, mindenféle híresztelésekkel ellentétben, és a másodlagos gyorsítótár mérete szintén változatlanul 512 KB. Kistestvéréhez hasonlóan Slot1 foglalatot igényel és vitathatatlan pozitívuma, hogy csak akkor kell alaplapot cserélni, ha nem BX chipsetes, 5x szorzót támogató darabról van szó. Természetesen BIOS upgrade nem árt a régebbi darabok esetében, hiszen azok képtelenek a processzor pontos azonosítására, de ez nem okozhat gondot azok számára, akik a vásárláskor előre gondolkodva, utolérhető, Internet oldalakkal rendelkező gyártó termékét választották, a legtöbb esetben már fenn van a honlapokon a frissítés.

KÁNIKULA

A közös még a Pentium Proból származó processzormag, ami még mindig 25 mikronos technológiával készül. Az új utasításkészlethez szükséges áttervezés, bővítés miatt azonban vadul melegszik. Ventilátor nélkül igen csak megközelíti a 100 fokot, vagyis minden eddiginél fontosabb, hogy megbízható hűtést használjon a tulaj, különben tényleg felforralja magát a proci.

MÉRŐSZÁMOK, FRAME-EK

Sajnos személyesen tesztelni nem volt szerencsém az Intel új erőművét, de jó néhány eddig megbízhatónak megismert független tesztelő, nagyon is hasonló eredményeit elnézve levonható számos tapasztalat. Általános, Windows tesztprogramok alatti teljesítménye öt, maximum tíz százalékkal javult, azonos órajelű PII Klamath-al összehasonlítva, ami az áttervezés kapcsán végrehajtott ésszerűsítésnek köszönhető.
Nincs ez másképp a játékoknál sem, pontosabban az olyan játékoknál amelyek nem támogatják a KNI (Katmai New Instruction), avagy MMX2 utasításkészletet, amit legújabban SSE-nek neveznek, csakhogy teljes legyen a káosz. A növekedés mértéke természetesen nagyban függ attól is, hogy milyen típusú, mennyire számításigényes programról van szó. De még a végsőkig kihegyezett 3D-játékokban is inkább csak mérhető, mint érezhető a különbség.



OLCSÓBB

Talán az Intel viszonylagos piacvesztésének is köszönhető, hogy magukhoz képest egész jó áron bocsátották útjára új processzorjukat. A Pentium III 450-es modellje, már a megjelenéskor olcsóbb volt, több mint 30 dollárral, mint a megjelenése előtt a PII 450. Természetesen ez a korábbi modellek drasztikus árcsökkenését is jelenti, bár még mindig magasabbak, mint a konkurencia többé-kevésbé hasonló processzorai. Azonban ahhoz talán elég közel kerültek, hogy ne az ár legyen az elsődleges szempont a vásárlásnál, a különféle chipek tudása-képességei legalább ennyire számítsanak. Ezt az üzletpolitikát teljes szívemből helyeselni tudom.
Azonban az is igaz, hogy ez az elődnél alacsonyabb ár, csak a PII Klamath-al összehasonlítva igaz, a hazánkban igazán népszerű Celeronoknál nagyságrendekkel kerül többe, és nem is jelentették be "kikönnyített" PIII-ak piacra dobását.

KNI

Egy kicsit elméleti vizekre evezve, mindenképpen meg kell néznünk, hogy mi is az, amiben valóban újat nyújt a PIII elődeihez képest. Ez pedig nem más, mint a KNI utasításkészlet, ami hetven speciális, a lebegőpontos számításokra vonatkozó parancsot jelent.
A Pentium és Pentium Pro processzorok, szépen sorban számolgattak minden adattal, majd megjelent az MMX technológia, ami lehetővé tette egyszerre több, de csak egész számon végrehajtani ugyanazt a műveletet. Nem volt egy rossz ötlet, de eléggé lekorlátozta alkalmazhatóságát, hogy a bonyolultabb számítási műveleteket igénylő programok sokkal inkább a lebegőpontos számításokat használják, amit nem tudott az MMX utasításkészlettel együtt lekezelni a processzor, hanem váltogatnia kellett az üzemmódok között. Éppen ennek köszönhető volt az AMD K6-2 látványos FPU gyorsulása, hiszen ott jócskán lerövidítették a váltás idejét, így kintről úgy tűnt, mintha sokkal gyorsabb lenne a lebegőpontos rész. Leginkább ez az oka, hogy a "húzóssabbak" közül oly kevés játék támogatja az MMX technológiát.
A PIII új utasításkészletével azonban már más a helyzet, hiszen ezek éppen a lebegőpontos számításokra vonatkoznak, hasonlóan az MMX-hez, párhuzamosan több adaton teszik lehetővé azonos művelet elvégzését. Sőt, megszűnt az egyes utasításkészletek közötti váltásnál szükséges, számítási szempontból elveszettnek tekinthető idő, hiszen párhuzamosan használhatja a hagyományos lebegőpontos, az MMX és a KNI parancsokat az adott program.
A poén az egészben, hogy a KNI gyakorlatilag csak válasz az AMD, 3D-NOW! utasításkészletére, amivel alaposan lehagyta az eddig mindig mindent elsőként bemutató Intelt a legnagyobb konkurenciája.

TÁMOGATÁS

Az mind szép, hogy tömegével egyszerre végzi a műveleteket a processzor, és bármilyen parancsot azonnal teljesít, de ezek csak a hardware lehetőségek, amik a hajítófát sem érnek, ha a programok nem használják ki őket. A 3D-NOW! esetében már láthatta mindenki, hogy sorra jelentek meg a kiegészítések és javítások a különféle programokhoz, hogy azok képesek legyenek kihasználni a processzor különleges, éppen a számukra tartogatott utasításait. Azoknál a programoknál, amelyek ilyesmivel nem lettek megfoltozva, nincs érzékelhető különbség a 3D-NOW! és a nem 3D-NOW! processzoros gépeken futtatva.
Nincs ez másképp az Intel esetében sem, nem csoda hát, hogy gőzerővel nyomják új processzorukat, gépeiket és technikai segítségüket az összes nagyobb fejlesztő cég felé. Úgy tűnik, hogy többségük kap a dolgon és felkészíti programját a KNI támogatására. Azt azonban, hogy tényleg ömleni fognak-e a KNI-Ready programok, vagy csak soványkán csordogálni, csak az idő döntheti el.



VENNI, VAGY NEM VENNI

Nehéz kérdés, mert azért mégis csak egy szakajtónyi pénzt kérnek a prociért, és valódi képességeit csak az új utasításokat támogató programokkal tudja megmutatni. De figyelembe kell venni, hogy az Intelről van szó, akinek elég nagy befolyása van az egész PC piacra, köztük a játékfejlesztőkre is. Amint bizonyossá válik az új technológia elfogadottsága, mindenképpen érdemes lesz elgondolkodni a beruházáson, és az árak is szinte hétről-hétre csökkennek.

Schuerue

EXPENDABLE

Szemfényvesztő

Az angol székhelyű Rage Software játékaként látott napvilágot az Expendable, amelynél a kategória meghatározásával: aki még emlékszik a C-64-es Commandos játékra, az el tudja képzelni, hogy melyik stílus jegyében született meg az Expendable. Azóta természetesen sokat fejlődött a számítástechnika, így korunkhoz híven, a játékban minden csillog, villog, füstöl és robban. Nemhiába, ezt a programot nevezték ki az év legszebb 3Dfx-es játékának, és még valami köcsögöt is nyertek vele, ami mondjuk túl sokat nem jelentene, ha mondjuk nem éppen a 3Dfx cég adta volna. A történet is külön fejezetet érdemel, mert erre különösen odafigyeltek a tervezők.

A FELÁLDOZÁS

2463-at írunk. Az elmúlt 500 évben az emberiség messze eljutott a végtelennek tűnő galaxisban. Sötét, kietlen és terméketlen világokat fedezett fel a távoli űrben. A jobb állapotban lévő bolygókat és holdakat, megpróbálták lakhatóvá tenni. A légkört az ember számára belélegezhető oxigénnel látták el és telepeket építettek ki. Ezek a távoli világok, lassan ipari hatalmakká váltak, és egyre több telepest vonzottak magukhoz. Mindezidáig az emberek azt hitték, egyedül uralhatják a világot... De felbukkant a Charva. Ez az új faj leszált az ember által lakhatóvá tett bolygókra és rájött, hogy a levegő, amit az ember hozott létre magának, neki is tökéletesen megfelel. Ezért a galaxis széléről indulván, bolygóról bolygóra haladtak, elpusztítva minden emberi életformát, egyenesen a Föld felé. Lehet, hogy az emberiség legnagyobb alkotása lesz a saját halálának okozója? Erre az embereknek is lépniük kellett. Egy speciális anyahajó indult útnak, sorba haladt az idegenek által elfoglalt bolygókon és katonákat rakott le. De nem akármilyen katonákat! Az úgy nevezett "Expendable" (feláldozoható) osztag emberei egytől-egyig klónozott tengerészgyalogosok, akiknek nincsenek érzéseik, nincsenek félelmeik, csak egyvalami okoz számukra örömet: a vadászat izgalma és a gyilkolás dicsősége. Ezek a katonák tökéletes gyilkológépek. A mi feladatunk az lesz, hogy az osztagot irányítva visszafoglaljuk az összes bázist és elpusztítsuk a Charvákat.

A harcba indulás előtt nem árt körülnéznünk az opciók között, hogy a gépünk teljesítményéhez igazítsuk a játékot. Ez a feladat nem is lesz olyan egyszerű, hacsak nem rendelkezünk egy olyan szupermasinával, mint amilyen a szerkesztőségben figyel. A játék hardware igénye ugyanis valami brutális. Már a dobozon figyelmeztetik a vásárlót, hogy software renderre véletlenül se számítson. Sőt a folyékony játékmenethez bizony néha egy Voodoo2-es is kevésnek bizonyul 8MB RAM-mal. Szóval a Voodoo1-es kártyák tulajdonosai, talán csak valami slide show-ra számíthatnak. Természetesen a Pentium II-es osztályú processzor az ilyen stílusú programoknál már-már alapkövetelménynek számít. Amin kiakadtam, az a program memória igénye. Ugyanis a kézikönyv szerint az akadozásmentes futáshoz nem elég a 64MB ram! Ez azt jelenti, hogy ha "csak" 64MB-al rendelkezünk, akkor bizony a játék sok kis funkciójáról le kell mondanuk (ilyenek például a 3D-s hanghatások vagy a nagyfelbontású videók).

No, de gondolom, közületek már mindenkinek ott lapul az asztalán a megfelelő konfiguráció, úgyhogy lássuk részletesebben az opciókat. Az options almenüben tudunk elvégezni minden fontosabb beállítást, így a hangok, a grafika és a kezelőbillentyűk konfigurálását is. Én úgy vettem észre, hogy nem érdemes átállítgatni a default beállításokat, mert az a néhány gomb, amit használ a program, tökéletesen jó helyen van alapból is. Ha az Arcade game-re kattintunk, lehetőségünk lesz kiválasztani a megfelelő nehézségi fokozatot és a mentett állásainkat is innen tölthetjük vissza.

A CSATAMEZŐN

Remélem felkészültetek a végtelen küzdelemre a gonosz Charva-k ellen, mert ha igen, az intróból kiderül, a fentebb említett történet egy töredéke, tanúi lehetünk, miként klónoznak minket és dobnak le a csatamezőre. Egyszerre mindig csak egy embert raknak ki az anyahajóból, ezzel is megkönnyítve a dolgunkat az irányítás terén. Ha az egyik katonával meghaltunk, csak akkor jön a következő. Szóval tipikus a játékmenet. A hálózati játék sajnos kimaradt a programból, viszont játszhatunk ketten, a barátunkkal egy csapatban (egyikünknek célszerű joystickkal mozognia). Feladatunk az lesz, hogy sorba teljesítsük az összes alánk rakott pályát. A harcos irányítása, mint már említettem pofonegyszerű. A nyilakkal mozgatjuk az embert és ezen kívül csak a space-re kell rákönyökölnünk a tüzeléshez. A további gombokra (fegyverváltás, gránátdobás, oldalazás), sokkal ritkábban lesz szükségünk, mert általában nem is lesz időnk keresgélni őket a harc hevében. A képernyő tetején eléggé sok szám és kiírás található, amit nem tartok a legjobb ötletnek, mert elvész közöttük a fontos információ. Én például nem mindig találtam meg, hogy jelen pillanatban melyik fegyverre váltottam át. Ha jobban odafigyelek, biztosan észreveszem, csak addigra már meg is haltam. Szóval az energián, fegyvereken, felszedhető tárgyakon, kulcsokon és gránátokon kívül még egy nagyon fontos dolog található itt, és ez pedig nem más mint az idő. Igen, az idő lesz a legnagyobb ellenségünk, mégpedig azért, mert elég szűkösre szabták, főleg a későbbi pályák teljesítéséhez. Ezért nagyon fontos, hogy menet közben figyeljünk oda a különböző ládákra, csomagokra és hullákra, mert néha felbukkan az a bizonyos kis vekker, amit felszedve értékes másodpercek-



Mint az eligazítás is mutatja, feladataink nem tartoznak a történelem legbonyolultabb kérdései közé

hez juthatunk. Ezen kívül sok érdekes kis apróság található még ezekben a ládákban (például energia, különböző fegyverek, pajzsok és nem utolsó sorban: kulcsok). Sőt, vannak még különböző drogok is, melyeket magunkba fecskendezve megfeledkezhetünk a fájdalomról és erős ellenálló képességünk pajzsként szolgál majd egy korlátozott ideig.

A játék egyik legnagyobb erőssége, ami miatt vonzóvá válhat a gyilkolásra kiéhezett játékosok számára, az irdatlan mennyiségű felszedhető fegyver. Ízelítőként megemlíteném néhány különlegességet az étlapról: pulse cannon, részecskegyorsító, shotgun, vulcan gépágyú, phantom technológia, különböző cél és hőkövetős rakétavetők, lézercélzós gépfegyver, lángszóró, aknák és végül az idegenek által kifejlesztett csodafegyver. Ezzel az arzenállal minden szerintem még a legmesszemenőbb aggresszív igényt is kielégíti a program. AZ egy más kérdés, hogy csak győzzük őket felszedni...



Tök jó ez a hely: minden sarkon áll egy Charva...



Kifogyott a fegyver? Kár. Pedig milyen jól rendet tett a környéken!

vedéke máshogyan robban, és máshogy végez az ellenségekkel is. Amit viszont a legszebbnek találtam a játékban, az a ránk zúduló gépkocsik és oszlopok látványa. Miután mindenkit agyoncsaptak, a játékteret is teljesen szétzúzzák, beszakad a föld, és persze az utak is tönkremennek. A szakadékokba meg gödrökbe természetesen belesétálhatunk és onnan is tüzelhetünk az ellenfelekre, mintegy fede-zékbe bújva. A pályák alatt folyamatosan találkozhatunk a jszemlátomást a játék grafikus engine-jével készült átvezető képsorokkal, az egyes szintek között pedig teljes képernyős videókat szemlélhet az arra érdemes kommandós. Pályák alatti animációkra a legjobb példa, az első misszióban található ellenséges űrhajó, ami időnként megjelenik és egy szépen kidolgozott mozgáskultúrával annak a rendje-s módja szerint péppé lövi az előttünk álló terepet. Ezzel ugyan megnehezíti a továbbjutást, mindenesetre szórakoztató látvány.

EGYÉB ÉLVEZETEK

Más téren is kiemelkedő a program teljesítménye, nemhiába vélte úgy a 3Dfx cég, hogy ez a játék használja ki a legjobban a kártyájukban rejlő lehetőségeket. A robbanások sohanemlátott minősége olyan hatással volt rám, hogy az állam azóta is az ágy alatt van. A tűz, füst és robbanás effektek összevegyítése tökéletesre sikeredett. A detonáció után sokszor még egy füstcsóva is felcsap a levegőbe és felettünk kavarog egy darabig. Minden fegyver lö-



Korlátolt felelősségű társaság

A hanghatások és a zene sem marad el különösebben a grafika minőségétől, bár igaz ez már nem annyira tökéletes. A zenével nem volt semmi problémám – azonkívül, hogy egy idő után enyhén monotonná válik – de a hanghatásokkal már annál inkább. Egy kissé hiányosnak találtam az effektek palettáját. A digitalizált beszédeket és a kedves női hangokat is hiányoltam. Az átlagos géppisztolydurranásokon, fegyverhangokon, robbanásokon és ordításokon kívül nem sok mindent hallottam. Ezen a téren lehetett volna csiszolni egy kicsit a programon. Egyébként minden rendben volt.

A játék kétség kívül szórakoztató, már csak azért is, mert lépten nyomon a régi Commando motívumait vélem felfedezni benne. Ezenkívül természetesen szép is, meg jó is, szóval tényleg le a kalappal, de azt azért tegyük hozzá, hogy mivel különösebb szellemi tevékenységet nem igazán igényel, nem tartozik azok a játékok közé, melyek hónapokig képesek lekötni a játékos figyelmét. Csodálatos 3D-s látványeffektek ide vagy oda, egy pár órányi játék után az ember azért csak belefárad a megállás nélküli monoton öldöklésbe és a kikapcs gomb után nyúl a keze. Az Expendable-t én leginkább a pattogatott kukoricaként fogyasztható, vagy maximum az egyszer végigjátszható kategóriába sorolnám, amely azért ettől függetlenül remek kikapcsolódást nyújt majd a stílus szerelmeseinek.

ET



Ha az adok-kapokot nem nyerném meg, a sarokban még mindig tuningolhatok



Cégünk reklámja: minden villog, robban és füstöl

Expendable

FEJLESZTŐ: Rage Software
KIADÓ: Rage Software
WEBSITE: www.rage.co.uk
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P-II, 64MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx
Multiplayer: –

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Egy szabvány hollywoodi akciófilm, hihetetlen látványeffektekkel és jó sok hullával

végítélet

85%

Godzilla-szimulátor

SLAVE

Az esti fényekben "fürdő" utca telve volt emberekkel, autók százai siettek útjukra. A város a szokásos nyüzsgő képét mutatta. Ám ezen a napon valami váratlan dolog tartóztatta fel a csúcsforgalmat. Egy hatalmas árnyék vetődött az úttestre, majd egy gigantikus láb ereszkedett be a képbe. A beton megrepedezett a döbbenetes súly alatt, s pillanatokon belül 15-20 kocsi rohant egymásba. Egy irtózatos acélmonstrum bontakozott ki a magasban, mely szemlátomást nem békés szándékkal érkezett. És akkor megjelent a katonaság és elszabadult a pokol... De vajon ki lehet az a megalomán őrült, aki egy ilyen szörnyeteggel rémisztgeti a békés polgárokat? Bevallom: én.

Ha valaki netán követni akarja a példámat, elárulhatom: az Accolade legújabb játékában a szóban forgó 180 méter magas biomechanikus robotnak az irányítása a feladatunk. Kedvünkre tombolhatunk, ráadásul mindezt egy nagyváros kellős közepén tehetjük.

MI IS AZ A SLAVE?

A sztori a következőképpen alakul. Természetesen valamikor a jövőben járunk, méghozzá egy erősen urbanizálódott világban. A Földet uraló nagyvállalatok közül az ASIA Co. egy kisebb birodalmat épített ki a Távol-Keleten, mely mammutcéget a SovKhan dinasztia irányítja egy hatalmas metropolisz szívéből a néhai Kína területén. A város félmilliárd lakója majdnem kivétel nélkül mind a cégnek dolgozik, mely nem kis mértékben fegyvergyártásban, és nukleáris kutatásokban érdekelt. A SovKhan kutatások központjában jelen pillanatban egy rendkívüli fegyver kifejlesztése áll: biomechanikus katonákat, más néven SLAVE-eket akarnak létrehozni, melyek gyakorlatilag megsemmisíthetetlenek egy közönséges halandó számára. Amennyiben a még több hatalomra szomjazó dinasztiának egy ilyen egyedekből álló hadsereg áll majd a rendelkezésére, semmi sem fogja megállítani – mindenki kénytelen lenne behódolni neki.

Csakhogy akadnak, akik tudnak a titokban folyó kísérletekről. A város csatornahálózatainak mélyén egy titkos bázis húzódik, ahonnan az ellenállókat egy elit harcosokat tömörítő klán tagjai, az ún Guardianok irányítják. A SovKhan erőknek mostanában nagy gondban fő a fejük: az ellenállóknak sikerült ellopniuk a SLAVE első prototípusát. Noha a SLAVE már önmagában is egy pusztító fegyver, igazán akkor hatásos, ha egyesül egy emberi lénnyel. Minthogy a szimbiózis végleges, csak kevesen képesek elviselni a traumát, de a Guardianok ezen kivételek közé tartoznak. Nem egy ellenálló halt meg a prototípus megszerzéséért, úgyhogy nagy bizalmat előlegeztek meg szerény személyünknek – mert ugyebár ránk hárul a feladat, hogy a nullás sorozatszámú gépet, a "SLAVE Zérót" elvezessük.

A küldetésünk fő célja, hogy megszerezzük a többi SLAVE embriót is – egy SLAVE-vel ugyanis még nem lehet megállítani a SovKhan erőket, ám egy egész hadsereggel már igen. Elképesztően veszélyes küldetésről van szó, mondhatni öngyilkos akcióról. A legutóbbi incidens óta a SovKhan létesítményekben megerősítették a biztonsági rendszereket, szóval most még nehezebb behatolni a laboratóriumokba. Ráadásul hogy még komplikáltabb legyen a dolog, a SLAVE-ek összetevőit – az embriót, a fémvázat, és az ún. sötét matériát – immáron három különböző szektorban tárolják!


Hadonássz csak, fiam, azzal a bunkóval – mindjárt rád is sort kerítek!

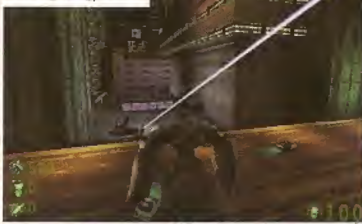
AMIRE SZÁMÍTHATUNK

Nos, azt hiszem most már érthető, miért egy nagyvárost kell választani a tomboláshoz. A többemeletnyi magasságú robottal a diktatorikus rendszer központját kell felszámolnunk – mely harcnak így persze néhány vétlen járókelő is áldozatul fog esni. Persze a civil forgalom csak a körítés az akcióhoz, nekünk a város "őrszemeire" kell koncentrálnunk. Az ellenségeink – típusilag és nagyságilag egyaránt – széles skálán mozognak: kezdve a hozzánk képest hangya méretű tankoktól a behemót acélszörnyetegekig számos veszély leselkedik ránk. A földről és a levegőből egyaránt jön az áldás: a magasban például helikopterek köröznek felettünk.

Noha a robotunk hatalmas, meglehetősen fürge és mozgékony. A játékmenet – némi túlzással ugyan, de – Tomb Raider típusúnak mondható: a több tonnás acéltest könnyedén átszökken a kisebb épületek felett, ha kell, simán felugrik mondjuk egy autópálya felüljárójára, sőt, ugrás közben néha még meg is kapaszkodik. Az első küldetésünkön a SovKhan erők közti kommunikációt kell megbénítanunk, aminek érdekében három generátort szükséges megsemmisítenünk. Annyit előrebocsáthatok, hogy az utolsót egy szívósabb főellenség őrzi – s hasonló főgonoszokkal még majd a többi pályákon is összefutunk.

A harcokban bevethető eszköztárunk különböző erősségű lőfegyverekből, helyesebben kifejezve ágyúkból áll, aztán van a vállunkra szerelhető kisebb kilövő állás, ahonnan rakétákat indíthatunk. Célozni az egérrel lehet: a bal gombbal az elsődleges fegyverünket szólaltathatjuk meg, a jobb gombbal pedig a rakétáinkatereszthetjük el. Ha már több "puska" is van nálunk, a fegyvercsere gombjával a vállunkról akaszthatjuk le a megfelelőt. (Amikor már kellően felszerelkeztünk, hősünk "hátizsákjának" látványa még a néhai NDK-s turistákat is lepipálja.) Roppant ésszerű megoldás, hogy ha kifogyunk a lőszerből, nem muszáj ökölharcba bocsátkoznunk (bár lehet), hanem bármit hajigálhatunk, ami a kezünk ügyébe akad – még az embereket is. Ha ahhoz van gusztusunk, megállhatunk az autópálya közepén, s a lefékező kocsikat felmarkolva dobálhatjuk az ellent. Egy másik megoldás, ha széttörjük a kisebb házakat, mire a romok között nem egyszer ott marad egy-egy vaskos gerenda, amit aztán furkósbotként használhatunk. Tulajdonképpen fegyver maga a lábunk is! A taposó támadásunkkal (amit a felvétel gombjával aktiválhatunk, ha a földre nézünk) simán agyontiporhatjuk a tankokat és a ha-


Valami zümmög itt körülöttem... Ja, csak egy helikopter!


Rám lőttetek, kutyák?! Majd mindjárt hozzátok vágok egy autót!

sonló kisebb ellenfeleket – a muníció tartalékolása érdekében ez ajánlott is.

A TECHNIKAI KIVITELEZÉS

A játék szívét, az Ecstasy névre keresztelt engine-t az Accolade maga fejlesztette ki, s ehhez olyan neves szakembereket alkalmazott, akik közismert és elismert játékok létrejöttében játszottak már eddig is szerepet. (Közéjük tartozik például az Interstate 76, a Mechwarrior 2, a Duke Nukem – Time to Kill, vagy a Test Drive 4.) A munkájukból annyi mindenképpen figyelemre méltó, hogy a városban tényleg pezseg az élet. Nem elég, hogy féltucatnyi ellenfél leselkedik ránk minden sarkon, még a villogó neonreklámok, és a civilforgalom "számolását" sem hanyagolja a program. A csaták kisebb "fennakadásokat" okoznak a kocsiforgalomban, a járdán pedig mindenütt pánikba esett gyalogosok rohangálnak. A felhőkarcolók oldaláról levilágító reflektorok frankón megerősítik bennünk a hitet, hogy most mi játsszuk King-Kongot – ha szánunk rá egy kis időt meg lőszert, akár ki is lövöldözhetjük ezeket a fényeket. Az utcák felépítése rendkívül tetszetős – szerintem legalábbis jópofa, hogy mindvégig szépen palástolják a lineáris játékmenetet. Ha egy kereszteződéshez érünk, nincsenek lezárt utak, vagy természetellenesen beépített sarkok: mindig vagy egy keskeny utcába vezet a szükségtelen mellékút, vagy egy alagútba, amik persze szűknek bizonyulnak egy olyan jól megtermett legénynek, mint emberünk. Az épületek tehát tényleg úgy vannak elrendezve, mint az egy nagyvárosban elvárható, de mégis mindig rá vagyunk kényszerítve a pályatervezők által előre kijelölt ösvényre. Kár hogy a sablonos, hiányosan árnyékolt textúrák miatt maguk a házak nem túl életszerűek. Inkább holmi dobozok benyomását keltik, szóval remek engine ide vagy oda, a látványtól mégsem voltam elájulva. (Azt azért tegyük hozzá, hogy ez nem a végleges verzió.)



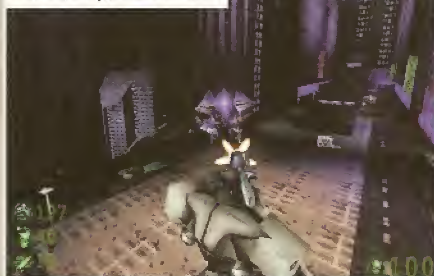
A MINŐSÍTÉS

Hogy végül is milyen játék a Slave Zero, azt igen tömören meg tudom fogalmazni: nekem kicsit unalmas. Kicsit bővebben: nekem kicsit lehangolóan unalmas. Az egyik helyen generátorokat lövünk halomra, az azt következőnél meg liftajtókat, és így tovább... Átszökdécselünk az elénk háruló terepakadályokon, s mindig követjük a helyes irányt: ez ugyebár nem túl megerőltető feladat. Az már egy más kérdés, hogy ha nem rendelkezünk megfelelő tűzerővel (márpedig ez sűrűn előfordul), akkor a "jóakaróink" hamar kikészítenek minket, s ezért csak lassan, óvatosan lehet haladni. Minden lövést meg kell fontolni, mert az okosabb robotok védekezőállást vesznek fel, mikor is szinte sérthetetlenek. Az ilyen intelligens ellenfelek képzelhetitek, hogy milyen "klasszak", szóval ami a véleményemet illeti: szerintem inkább a pályák bonyolításával kellett volna szavatolni a cselekmény hosszát. Az utolsó pályáknál egyébként már annyi a nálunk nagyobb súlycsoportú robot, hogy el is felejtjük, hogy egyáltalán mi egy óriást irányítunk – teljesen hétköznapi shoot 'em uppá silányul a csihi-puhi. Számszakilag összesítve: 13 pályán mehetünk végig, eközben 15 fajta ellenfélből kell ócskavasat csinálnunk, plusz 5 főellenséget vághatunk haza. Ez bizony elég kevésnek tűnik – mert hát az is. Minthogy színtiszta akciójátékról van szó, sokkal változatosabb és több pálya illett volna. Mostanában egyre inkább az az érzésem, hogy miközben a játékgyártók jobbnál jobb engine-ek fejlesztésén fáradoznak, egy dologról szépen megfeledkeznek: hogy a játékaik szóljanak is valamiről. Ebben a Slave Zeroban nincs semmi koncepció; több gondot fordítottak a háttérelemként funkcionáló városra, mint a cselekményre. Egymásnak eresztettek néhány robotot és egyéb gépezetet, kitalálták hozzájuk egy történetet, és már kész is volt a játék. Pedig talán nem ártott volna megfordítani a dolgot, s előbb egy jó történeten gondolkodni...

V.Z.


Szaporodnak a roncsok a generátor körül


A hátunkon függő Sztálin-orgona csodaszép gyászhimnuszokat játszik bármelyik ellenségnek


Azösszegörnyedt robot fején nem fognak a golyók. Tán fejbe kellene verni a komplett belvárossal?


Karnyújtásnyira a győzelem. Bár lehet, hogy ehhez még azért ennek a robotnak is lesz egy-két szava

Slave Zero

FEJLESZTŐ: Accolade
KIADÓ: Electronic Arts
WEBSITE: www.slavezero.com
MEGJELENÉS: augusztus

Ketyere

Minimum: P200, 32MB RAM
Ajánlott: P-II300, 64MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx, D3D
Multiplayer: modem, LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Oriási robotok, nem olyan oriási élvezet

végítélet

81%

Seriff az égből

HELL COPT

Amikor a Hellcopter dobozát megpillantottam, gúnyos mosolyra húzódott a szám: ha épp nem egy Belgrád felé tartó Apache-on tartózkodik, akkor SzJVC komának egy másik helikopterre kell szállnia. Ugyan én is roppantul komálom azokat a szimulátorokat, amelyekben repkedni kell, de helikopterben szédülök, és ha már egyáltalán fel tudok szállni, akkor is nekimegyek mindennek. Ezért szoktam átpasszolni neki, akinek nyilván egy darázs is volt felmenői között, és itt nem feltétlenül csíkos pólójára gondolok. Azért tettem egy próbát a dologgal, amiből rögvest kiderült, hogy itt azért nem lesz szakavatott pilótára szükség: a Hellcopter ugyanis nem egy szimulátor, hanem egy modern igényekhez igazított 3D shoot'em up, amiben egy helikopter fogja shootolni a dolgokat (vagyis 'em) up. Ez meg Vári Zoli szakmája, de neki se passzoltam át a dolgot, mert egy pár percnyi játék után kitört rajtam a nosztalgiahullám. Az egész ugyanis a boldogult emlékezetű Cobra Mission nevű pénzbedobós automatát (illetve C-64 játékot) juttatta eszembe, amivel boldogult ifjúságomban igen kellemes perceket töltöttem el. Mellesleg neki köszönhetem enyhén rojtos fülcimpámat is: midőn egy bal[illegible]ütött missi-on után jogos felháborod[illegible]mnak egy, az automata képernyőjét [illegible]célzó jobbegyenessel adtam hangsúlyt (aszonták plexi – arról én már nem te[illegible] hogy picit betört), a játékterem tula[illegible]sa fent nevezett alkatrészemnél fogva utasított ki a helyiségből. Persze ez már ragi történet, mostanában ilyesmi nem fordulhat elő velem, különösen hogy T.J. kölcsönmonitorát használom, mióta az enyémnek valamilyen titokzatos okból kifolyólag berepedt a képernyője. (Nicsak, most látom, hogy az övé is! Micsoda véletlen...)

A fejlesztőknek rendszerint jó szokásuk kerettörténeteket fabrikálniuk a játékokhoz. Nincs ez most sem másképp. Egy évtizeddel ezelőtt még kézenfekvő alapot szolgáltatott a kommunista veszély, ami megfertőzi a demokratikus fertőt. Mivel ez a téma már divatját múlta, mostanában új területeket kell keresni: gonosz kokainbárók, vérmes zokniárus kínaiak, zavargó aljanépek, illetve az égbolton biciklizõ ET-k leselkednek a mit sem sejtő játékosra. Esetünkben a harmadik verzió él, miszerint egy szál helikopterünkbe öltözve a gonosz "valakik" háza táján fogunk rendet (illetve: romokat) teremteni.

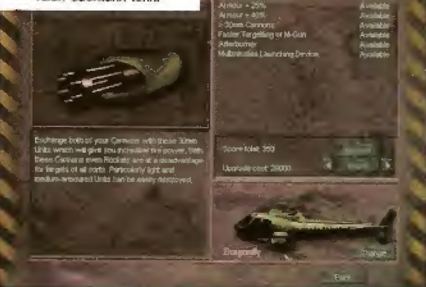


Hah! A gaz ellen megtámadta a bázisunkat!



... de támadása csúfos kudarcba, és nagy mennyiségű fémhulladékba fúlt

Az introból kiderülő "kerettörténet" részletezésétől megkímélem a jó ízlésű olvasót – legyen elég annyi, hogy az amerikai mítosz beteljesedéséképpen meg fogjuk menteni a világot mindenféle rossztól. Ehhez mindössze egy szerény helikopter áll a rendelkezésünkre, de azért az ott lesz a spiccen. Minden küldetésre három különböző típus választható (amelyek természetesen ugyanolyan fiktív modellek, mint maga a játék története, de attól függetlenül valós masinák szolgáltak nekik mintául), amelyek közül kedvünkre választhatunk: a Scorpio olyan, akár a névadója (vagy mint mondjuk egy Huey Cobra) – kicsi, gyors, és dühös, de lévén meglehetősen könnyű fajsúlyú versenyző, a sok hepciáskodás előbb-utóbb megsínyli az egészségét; a Dragonfly egy közepes páncélzattal és fegyverzettel felszerelt modell (á la Apache), viszonylag nagy manőverező képességgel – valahol egy átmenet a Scorpio és a legnehezebb modell között; míg a Vulture egy igazi repülő erőd (a ruszki Hind mintájára), ami ugyan elég nehézkes, viszont páncélzata és fegyverzete egy igen-igen dühös bölénnyé teszi hasonlatossá. Maradjon közöttünk, de nekem az a szerény véleményem, hogy ugyan nagyon kellemes, hogy minden küldetésben kedvünkre válogathatunk a három típus közül, de azért a feladatok jellegéből adódóan a legcélszerűbb választás mindenképpen a Vulture lesz, ami ugyan nagy bamba barom, viszont igen jól bírja a gyűrődést.



A jó kis 30 mm-es ágyú. Mi szerencsére a barátságosabb felén szoktunk lenni

Helikoptereinket mindenféle mókás fegyverekkel díszíthetjük fel az ellenfél legnagyobb megrökönyödésére. Az összes fegyverrendszerrel egyedül a Vulture rendelkezik, a másik kettőnél upgrade módszerével választhatjuk ki a cuccokat, alkalmasint valamely más felszerelés rovására (egy újabb szempont a nagy bamba bölény mellett). A küldetések mindig a kedvünkre való gép valamint felszerelés beállítása után indíthatók. A védelmi felszerelés kizárólagos letéteményese a páncélzat, a többi cucc támadó feladatokat lát el. Minden típus alapfegyverzete a "hőkeresős" gépágyú. Roppant hasznos jószág (ha valóban létezne ilyen, a Pentagon biztos vevő lenne rá): az automatikus célkeresőben befogott ellenfélre tüzel, a pozíciónktól függetlenül, ráadásul – a többi fegyvertől eltérően – végtelen mennyiségű lőszerrel bír. Az egy más kérdés, hogy a leggyengébb hatásfokú fegyver: még egy mezei csapatszállítónak is 8-10 találatra van szüksége tőle, hogy jobblétre szenderüljön. Jóval hatékonyabb a 30 mm-es ágyú, amihez viszont már töl-

tényre lesz szükség, továbbá arra tüzel, amerre a helikopter frontja néz. Rakétából három típussal találkozunk. A Stingerek infravörös célkövetők, tehát a befogott célpontot azonnal múlt időbe teszik – minő kár, hogy oly kevés van belőlük! A normál rakéták tulajdonképpen ugyanúgy működnek, mint a 3D-as ágyú, vagyis a szemközt levő ellenfelet vágják jól kupán. Ennél sokkal kellemesebben funkcionálnak a mikro-rakéták: egyetlen lövéssel rögtön négyet indítunk a befogott célpontra, ráadásul ha a négy közül valamelyik egyéb célpontot is talál, akkor azt is nyakon vágja – ideális fegyverek nagyobb csoportban közlekedő ellenfelek ellen. Bombákból két típushoz lesz szerencsénk: az egyik a hagyományos (páncéltörő) bomba, ami a fix célpontok megdorgálására való, míg a clusterbombok a fedezék és páncélzat nélküli célpontok eliminálásában jeleskednek.

A minden helikopternél rendszeresített infravörös ágyúk kivételével, minden egyes fegyvernél lőszerutánpótlásra is van szükség. Ezt az egyes küldetésekben a saját repterekre történő leszállással, illetve az egyes célpontok kilövése után megjelenő bónuszok felvételével pótolhatjuk (pár cucc felkapásához azért módosítanunk kell a magasságot is). Az egyes muníciók mennyisége limitált, de azért legyetek nyugodtak, hogy a küldetések úgy vannak megtervezve, hogy ezt a limitet még véletlenül se érjétek el. A bónuszok között szerepel még a repair kit, ami magától értetődően a helikopter "egészségét" javítja. Kicsit butaságnak tartom, hogy az egyes küldetésekben egy adott bónuszt csak egy adott célpont kilövésével kaphatunk meg, azaz – mondjuk – mindig csak ugyanannak a tanknak a kilövésével juthatunk egy repair kithez vagy egy adag rakétához.

Az ellenfelek változatosságában nincs hiány: különféle páncélozott szállítók eregetnek felénk baráti géppuska sorozatokat, földi SAM-ek (föld-levegő rakétaindítók) durrogtatnak felénk nem irányított rakétákat (ezek elől gyors tolatással vagy "félreugrással" térhetünk ki), és ráadásul a légtér sem üres: minden küldetésben lesz egy két (öt-tíz-SZÁZ) harci helikopter is, akik ágyúkkal és rakétákkal támadnak ránk. Az mindenesetre kellemes, hogy úgy a radar, mint az online hívható hadműveleti térkép is elég egyértelmű jelzésekkel mutatja a célpontok pozícióját és típusát.

Minden egyes bevetés előtt részletes eligazítást kérhetünk a küldetés céljáról. Ez jobbára a "szép sorban nyírj ki mindenkit"-sémát követi, de azért lesznek bizonyos megkötések és egyéb feladatok is, amik elég kellemesen vannak variálva. Minden egyes küldetés teljesítéséhez egy helikopter áll rendelkezésre, és a következőt (mármint a küldetést) csak a sikeres befejezés után kapjuk meg. Az első küldetés tulajdonképpen csak bemelegítés, amit bármelyik géppel, félkézzel is teljesít egy földi halandó. A második már egy kicsit húzósabb, mert nagyon sok az ellenfél, nem is beszélve a feladatokról, de az óvatosabb duhajok ezen is könnyen túllépnek, ha nem tévesztik össze a bátorságot a botorsággal. Mivel a térkép és a radar mutatja a célpontokat (valamint típusukat), továbbá a cinkesebb helyekre a földi irányítás is felhívja a figyelmet, a kellőképpen megfontolt játékosnak ez sem jelenthet akadályt, maximum némi időt. Az igazi kihívás a harmadik küldetéstől kezdődik, ahol már belép az időtényező is: el kell csípni (megsemmisíteni) a fekete limuzinon menekülő diktátort, aki saját (és igen jól védett) területén pucol egy légi támaszpont felé, ahonnan egy helikopteren a biztonságba távozhat. Mivel már a küldetés elején is mókás alfeladatokat muszáj megoldanunk, ez igen szórakoztató parti lesz. Nemkülönben a továbbiak, amelyekben már földi csapatok mozgását is irányítanunk kell...


Egy lelőtt helikopter és némi bónusz töltény társaságában


A saját repülőterünket is le lehet bombázni, csak nem biztos, hogy célszerű


A konkurencia egy Huey Cobrának látszó Huey Cobrával tör a Vulture-ra. Botorság tőle

Na, akkor térjünk rá az értékelésre. Az biztos, hogy a szerzők nem találták fel a spanyolviaszt: a játékos agyának szürkeállománya nem fog vért izzadni, de ha azt vesszük, hogy ez a játék egy szimpla shoot'em up (mert az), akkor – szerintem – a szerzők tulajdonképpen kihoztak mindent ebből a kategóriából, amit csak lehetett. A 3D-gyorsítóval rendelkezők külön örülhetnek, mert a grafikus effektek és a textúrák náluk igen kellemesen festenek, és az éjszakai küldetések fényeffektusai is igen jól el vannak találva. A hangok rendszerint a lövöldözésre korlátozódnak, a háttérben hallható rádióforgalmazás csak szimpla dekoráció. A küldetések sikeres teljesítése után elég jó minőségű videókat láthatunk, bár ez meglehetősen öncélú mulatság, hiszen összefüggő történetről szó sincs, a dolog arról szól, hogy az angolszász übermensch legyaláz mindenkit – akit tud. Az igencsak szimpla alapokat roppantul megdobja, hogy a küldetések kib** nehezek. (Azért írtam csak két *-ot, nehogy valaki téves asszociációkra ragadtassa magát. A minőségjelző tudvalevőleg csak hatásfokozó elem, és esetünkben például a "kibernetikus"-t is takarhatja...) Szóval a maga nemében ez egy igen jó kis játék. Mondom: a maga nemében.

CoVboy


Minden Uncle SAM-nél nagy népszerűségnek örvendünk: zöld rakétákat lőnek örömükben, mihelyt meglátnak

Hell-Copter

FEJLESZTŐ: Drago Studios
KIADÓ: Ubisoft
WEBSITE: www.ubisoft.co.uk
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 16MB RAM
Ajánlott: P233, 32 MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D
Multiplayer: nincs

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■□□□
Játszhatóság	■■■■■■■■■■
Szavatosság	■■■■■■■□□□
Zenebona	■■■■■■■□□□

Summa summarum

Már ezerszer láttunk ilyet, de azért jól el lehet szórakozni vele

végítélet

84%

A tavalyi karácsony egyik legkellemesebb meglepetése volt, hogy a fenyőfa alá bezakatolt a Railroad Tycoon II. Télapó bakterruhát öltött, és némi gőz, füst, valamint a krampácsolók kórusának kíséretében újra énekeltük az ipari forradalom hőskorát. Meg egy Sid Meier nevű úrét és a Microprose-ét is, akik a kilencvenes évek elején elhozták nekünk a Railroad Tycoon első részét. Ez akkor még extrém felülnézeti 2D VGA-ban "ündökölt", de az idősebbek még emlékezhetnek rá, hogy a vérbe borult szemű játékosok hány éjszakát töltöttek el az ügyes-bajos dolgokkal, amik kitöltik egy vasúti pénzmogul üres perceit. (Fiatalabbak kedvéért: sokat!) A világszerte igen nagy közismeretlenségnek örvendő Pop Top Software teljesen új formába öntötte a játék folytatását: 1024*768-as felbontásban, 16 bites színmélységben és 3D-ben szabhattunk új utat vasparipáinknak.

RAILROAD TYCOON II

Akit a húszezer volt megcsapott...



The Second Century

EXPANSION PACK

Tidadi-dampadi-dam. Szolgálati közlemény következik: személyvonat és mission disk érkezik a CD vágányra. A vágány és a monitorok mellett kéretik vigyázni! Khm. Elnézést, kitört rajtam a MÁV-kór. A lényeg az, hogy a vonatoktól megszokott kés(lel-tet)éssel megérkezett a kiegészítő, ami valószínűleg igen boldoggá tesz mindenkit, aki a jövőjét a "bakteriológiai" kutatásoknak óhajtja szentelni.

Részemről enyhe szkepszissel szemlélem a mission diskeket, hisz rendszerint nem újat, max többet adnak az eredeti játékhoz. Na, esetünkben erről aztán szó sincs, hiszen nemcsak – jóval – többet, hanem újat is kapunk. Amíg az első rész a vasút 1830-1930 közötti első évszázadát dolgozta fel (ezért is választottuk annak idején Moldova mester nagyszerű riportregényének címét főcímnek), addig a küldetéslemez a vasút következő évszázadára koncentrál, jelen évszámunkból adódólag némi sci-fi beütésekkel. A villanyvasutak feltűnésével a gőzmozdonyok kora lejár, és a játékosokat nem a mozdony füstje fogja megcsapni, hanem néhány kilovolt. A mission disk az eredeti játékra települ rá. A három, egyenként 6 küldetésből álló új campaignt egy külön menüből, a 18 új küldetést a régi scenariok közül indíthatjuk.

A fent említett számok már önmagukban is igen impozánsak, de még inkább azzá válnak, amikor elkezdünk játszani velük (mármint az új küldetésekkel), hiszen egy alapvető szemléletváltást is megfigyelhetünk bennük. Míg az eredeti játékban egy pályán rendszerint az volt a feladat, hogy minél nagyobb profitot érjünk el, addig az újaknál egyéb szempontok merülnek fel. Itt van például a Mother Russia küldetés, amely a II. világháború idején játszódik, és a szovjet vasút háborús problémáival kell benne szembenéznünk. Lévén ez akkor teljes mértékben állami tulajdon, a részvényesek nem fognak az osztalékuk miatt kukorékolni, márcsak azért sem, mert alapvetően nem is a gazdaságosságról lesz szó. A feladat az, hogy a támadó német Wehrmacht által fenyegetett területekre csapatokat, fegyvert és lőszert jutassunk el a hátországból (vagy onnan, ahonnan erre mód nyílik). Ha egy ellenség által fenyegetett területen az ellenség ereje (ami egyébként egy fiktív szám, és az adott terület városainak szállítási igényein alapul) eléri vagy meghaladja a sajátunkat, akkor a terület elvész. Egy másik küldetés közvetlenül a háború utáni Berlinben játszódik. Adott mennyiségű élelmet, acélt, csapatokat és hasonló nyalánkságokat kell két szerelvénnyel néhány nap alatt Berlinbe juttatnunk, a nyugati hatalmak által megszállt területről, azaz a leendő NSZK-ból. Az iménti két példában gyakorlatilag kizárólag arra lesz szükség, hogy a rendelkezésre álló szerelvények menetrendjével végezzünk különféle bűvészmutatványokat, de az új küldetésekben azért találkozhatunk a modern kor fiktív szűz terepeivel (a mediterrán térség vagy "Észak-Amerika az árvíz után"), ahol a szűz terepen kell az új követelmények alapján kiépíteni vasúti birodalmunkat, illetve lesz néhány "metro"-küldetés is, amelyben viszont egy metropoliszon belül kell gyorsvasúthálózatot kiépítenünk. Utóbbi esetben az igazi problémát az fogja jelenteni, hogy az új hálózathoz MIT és HOL dózeroljunk el.



2 és fél milkóért már egy ilyen helyes kis TT-modell vontatja a cuccainkat majd 300-zal

Az új feladatokhoz igazodnak az új cuccok is. Az eddig megismerteken kívül szerencsénk lesz 5 új szuperlokomotívhoz (négy villamos, és egy gőzmozdony, az előbbiek nyilván csak villanyvezetékkel ellátott pályán közlekedhetnek), öt rakományt szállító vagonhoz (lőszer/fegyver/csapatszállító a háborús küldetésekhez, valamint alkohol és "commuter" vagonok a többiben), továbbá tíz "gyárhoz" (barakk, lőszer, piatőző, reptér, satöbbi).

A játék nemcsak új küldetésekkel gazdagodott, hanem némi módosítással is a kezelőfelületben. Ezek közül két kisebb jelentőségű az, hogy egy pozíciónál hosszabb vasúti hidat is építhetünk víz felett (horribilis költségekkel, valamint új pálya lefektetésénél két új módszert is alkalmazhatunk (egy pozíciónyi, valamint egyenes pálya). Sokkal fontosabb, hogy megadhatjuk a rakomány értékesítésének módozatait. Az eredeti RT2-ben úgy zajlott a dolog, hogy ha a szerelvény megállt egy állomáson, és a rakományra helyben nem volt igény, akkor tovább utazott (ha egy későbbi állomáson szükség volt rá), illetve – jelentéktelen, rendszerint nulla összegért – értékesítésre került (ha később sem volt rá igény). A probléma abban állt, hogy adott helyről muszáj elszállítani a kutyának sem kellő árut, de a több kocsi nyilván lassítja a szerelvényt. Most viszont már lehetőségünk van – a csomópontokban – taktikázni: az eddigi módszeren kívül megadhatjuk, hogy a nem kívánt árut tárolják el egy állomáson, amit egy másik szerelvény felvehet. Egyébként mód van arra is, hogy a nem kívánt cuccot akkor is eladják, ha később lenne rá igény (nyilván nem ez az évezred boltja, de szükség törvényt bont), vagy addig a szerelvényen maradjon, amíg valamelyik új állomáson szükséglet nem mutatkozik iránta.



Berlin éhezik, de már a célegyenesben a felmentő sereg (illetve vonat)



Hoppá! A Vityebszk felé közlekedő csapatszállító, mintha egy kicsit legyengült volna

Fentiek alapján majdnem teljes mértékben meg vagyok elégedve ezzel a mission diskkel: nemcsak egy rakásnyi új (és új szemlélet alapján játszandó) campaignt és küldetést kaptunk új cuccokkal, hanem még egy kicsit javítottak a kezelőfelületen is. Tapsikolnék örömömben, ha nem maradt volna meg az eredeti játék azon butasága, hogy nem lehet alagutat építeni, valamint az a logikai bukfenc, hogy felesleges "kétsávos" pályát építeni: az egysávoson is elmegy a szembejövő forgalom, csak az egyik szerelvény változik addig "szellemvonattá", amíg a másik áthalad "rajta"). Ez a játék szempontjából kellemes, de akkor is butaság – a Microprose-os első részben ilyenkor vasúti katasztrófa volt, ami ellen szemaforokkal és/vagy kitérőkkel lehetett védekezni. Ezeket az apróságokat leszámítva az a szerény véleményem, hogy minden cégnek ILYEN mission CD-t kellene csinálnia.

CoVboy

RT2: The Second Century

FEJLESZTŐ: Pop Top Software
KIADÓ: GOD/Take 2 Interactive
WEBSITE: www.take2games.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 16MB RAM, eredeti RT2
Ajánlott: P200, 32MB RAM
3D-gyorsító: nincs
Multiplayer: LAN, Internet (4 fő)

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Igazán korrekt kis kiegészítő

végítélet

90%

DARK SIDE OF THE MOON (3. RÉSZ)

Legutóbb azzal váltunk el, hogy sok sikert kívántam a fénykapuhoz történő visszakecmergés ügyében. Ha valaki eltévedt volna a szellőzőrendszerben vagy később: Janous irodájában másszunk be a rácson; előre a nagy sötétségbe a falig, majd megint előre; itt megint csak a nagy feketeséget látjuk, de ha teljesen megfordulunk, akkor választhatóvá válik a felfelé nézet, amerre a létrán kijuthatunk a központi aknához. Öv fel a kötélre, megfordulás, légpisztollyal tűz a szellőzőrácsra. Lebegés után a vasváz felé fordulva oldalazzunk odébb a kiugrón, majd öv fel a másik kötélre, megfordulás, tűz a színes sávokkal díszített oszlopra és huss! – már ott is vagyunk Jake bácsi halálának helyszínével szomszédos létrán, a másik oldalon pedig ott mosolyog a bányászblokk A szintjére vezető fénykapu előtt. Lengedezés közben egyébként néha kellemetlen esemény is történhet: az alattunk levő kerengőn szemfülesen észreveheti büszke repülésünket, és egy jól irányzott sorozattal megtöri, mi pedig szépen elhalálozunk. Nagy baj ilyenkor sincs: nem tudom, hogy programhiba-e, de ebben az esetben feltámadásunk után a program nem a halálunkat MEGELŐZŐ helyszínre tesz le bennünket, hanem a következőre – vagyis a létrához.)

A betűs mellékszintekre majd később látogatunk, most menjünk vissza a folyosó másik kijáratán a bányásszint kerengőjére. Jobbra egy elágazáshoz érünk. Ha valaki megnézi a térképet, az láthatja, hogy ez a kerengő egy banánra hasonlít, amelynek egyik végpontján van az ABC alszintekre vezető lifthez nyíló folyosó bejárata (ahonnan most jöttünk), a másikon pedig egy másik folyosó bejárata és a másik melléklift. Az elágazásnál balra fordulva a másik végpontot rövidebb úton közelíthetjük meg (mivel most majd gyakran megyünk a két lift között, ajánlott ennek az útnak a használata), a hosszabb úton elindulva hamarosan a rádiózgató O'Keale-t pillantjuk meg, aki most éppen egy kis mellékest űz, és az éterbe kiabálja, hogy tojik rá, mit akar tőle Grice főnök. Aztán hirtelen kitör rajta régi szenvedélye, és elrohan cepheidekre vadászni.

Valamelyik úton baktassunk át a túloldali lifthez, menjünk le vele az alsó szintre, és ott kocogjunk be a balra nyíló ajtón. A folyosót egy drótajtó zárja le, amit a pákával majd nemsokára kinyitunk, de arrafelé csak később lesz dolgunk. Forduljunk meg inkább az ajtónál, mert itt a falon egy újabb fénykaput fogunk találni, ami a bányászati részleg központi vezérlőtermébe (azaz Whistler halálának helyszínére) vezet. (Valaki már esetleg sejtheti azt is, hogy vajon hogyan került ide a bájos Kit, amikor mindkét szilipkaput belülről lezártuk...) A fénykaputól balra fordulva hamarosan néhány dobozt találunk balra, amelyen egy újabb színben pompázó ásvány hívogat bennünket: miután a Sziklazsaruval bevizsgáltuk, kiderül róla, hogy ez Veniris. Megvan tehát minden összetevő a Hörr-2 kábítószerhez: a Ratmat (fejfájáscsillapító Janous irodájából), a "szintetikus" fűrészpor (a várócsarnokban levő fűrészből a bögrében), továbbá a Founeme (a zöld hordók mögül a bányászszint kerengőjéről) és végül a Veniris. Az utóbbi két ásványra porított formában lesz szükség, tehát még némi beavatkozást igényelnek. A folyosó végén jobbra fordulva hamarosan meg is találjuk a zúzógépet, amelynek használata roppant egyszerű: nyissuk ki a tetején levő fedelet, tegyük bele a Founemet, majd a Crush gombbal zúzzuk le. Az alul kinyíló kis résbe tegyük be a fűrészporos bögrét, az Extract gombbal ürítsük bele a Veniris-zúzalékot, majd az eljárást ismételjük meg a Founeme-mel is. Most már csak bele kell öntenünk a fejfájáscsillapítót, hogy készen álljon a Hörr-2, ami valami kékes színű, bugyborékoló lötty. A bizonytalan kinézetű lét töltsük bele a "fúziós spraybe" (vagyis a festékszóróba), és máris készen áll az első osztályú önvédelmi fegyver sziklaparazita támadás esetére. Már csak egy sziklaparazitát kell keresnünk hozzá (mintha nemrég láttunk volna valahol egyet), ennek örömére sétáljunk vissza a fénykapuhoz. A repülés után ki a lifthez, fel a kerengőre, majd át a túloldali folyosóra, és az ABC-szint liftjén utazzunk le a B-szintre. A lifttől nem messze találjuk a B1 jelzésű acélajtót, amiről kopogtatás (csengetés) után kiderül, hogy Gilly parcellája. Mint mindig, az öreglány most is vidáman fogad bennünket: ő nem hiszi el, hogy bárkit is megöltünk volna – ő a rendes embereket már messziről megismeri. Itt

CSITT!

REQUIEM: AVENGING ANGEL

Az Enterrel hozhatjuk be a szokásos konzol-ablakot:

- CSMILTON - csaló billentyűk engedélyezése
- CSSHROUD - teljes pajzs és életerő
- CSHEALTH - teljes életerő
- CSROSARY - valamennyi varázslóerő aktiválása
- CSAMMO - muníció
- CSGUNS - valamennyi fegyver bekapcsolása
- CSYHWH - Isten mód
- CSESSENCE - végtelen mennyiségű esszencia
- CSHALT - Az idő megállítása
- CSVANISH - Az ellenfelek eltűnnek
- CSHOST - Nincs gravitáció

CSITT!

COMMANDOS BEYOND...

Pályakódok, amiket a password pontnál kell megadni:

2. 8K2IX
3. 9R291
4. 44G9J
5. 4HSAB
6. J8TSN
7. LUK2L
8. DUSLZ

P.a.M. 2000

Samsung SyncMaster S320 TFT 13.3"
TFT LCD 249900.-Ft+áfa
Samsung SyxncMaster S520TFT 15"
TFT LCD 341900.-Ft+áfa

Seagate Medialist Pro 9140
9GB IDE HDD
3év garanciával 44000.-Ft+áfa

CyberDrive író 4x/2x/6x,
IDE felület 34000.-Ft+áfa
Aopen CRW-9420 író 4x/4x/20x
IDE felület 64700.-Ft+áfa

AOpen
ABIT
Cherry
Axion
CTX
MAG

Wesselényi utca 21.
Telefon: 352-8576
H.-P.:10-18, Szo.:10-14

És a Váloskapu Üzletház
(Kálvin tér 7.) I. emeletén

PAM 2000

CSITT!

ARMY MEN 2

Szálljunk be az "üzenet-módba" a \ megnyomásával, majd írjuk be, hogy !WHEN ALL ELSE FAILS... (beleértve a három pontot is) ezzel aktiváltuk a cheat módot. Ezek után az alábbi kódokkal próbálkozhatunk:

!PATTON'S SPEACH - a csapat biztatása
!I GIVE UP - a szint újraindítása
!VENI VIDI VICI - a szint átlépése
!NIGHT OF THE WALKING DEAD - az ellenség zombivá változik
!SUICIDE KINGS - Sarge megölése
!NINJA ARTS - Sarge lopakodó módba kapcsol és gyorsabb lesz
!GOD OF GAMBLERS - véletlenszerű cuccok, néha végtelen mennyiségben
!PAPER DOLLS - ejtőernyősök
!WATCHTOWER IN THE SKY - felderítés
!GERONIMO! - 12 légi csapás
!BEAUTIFUL NIKITA - örök távcsöves puska
!FOURTH OF JULY - M80
!ROACH SPRAY - örök lángszóró
!RUBY RAY - Bármennyiszer használható nagyító
!ALUMINUM FOIL - golyóálló mellény
!SMORFS - kék egyenruha
!METAL SHEETING - szürke egyenruha
!SHRINK WRAP - barna egyenruha
!POOPER SCOOPER - aknakereső
!GNOMISH INVENTIONS - robbanóanyag
!ACME DISCS - aknák
!NO ROCKET LAUNCHER - örök rakétavető
!VILLAGE PEOPLE - örök lángszóró
!I HAVE A ROCK - örök gránátok
!PHOENIX! - lángoló ember
!SURPRISE PARTY - egy csomó váratlan ellenfél

hosszas eszmecsere alakul ki, amelyből jónéhány adatot nyerünk: megtudjuk például, hogy Whistler érdeklődött nála a bányákról – elsősorban Jake bácsi bányájáról –, majd útbaigazítást kért a bányaszint vezérlőterme felé, ahol tudvalevőleg távozott is az élők sorából. Grice-ot és a biztonságiakat Gilly nemes egyszerűséggel gengsztereknek nevezi, majd a beszélgetés végén kölcsönkérhetünk tőle egy körtét a bányászlámpánkba. Némi rendrakás után rögtön kettőt is ad, mert nem árt a tartalék. (Nagyon helyes: egyet lehetett ugyan venni a shopban, amikor még nem vadásztak ránk a biztonságiak, de az a szomorú helyzet, hogy kettőre lesz szükség.) Miután elköszöntünk liftezzünk le a C-szintre, amelynek végében Jake bácsi parcelláját találjuk. (Illetve most már a miénk, csak nem tudjuk, hogy miért és mennyit ér.)
Kocogjunk a barlang végében levő zöldes telérhez. Figyelmesebb szemlélő az ezzel átellenben levő (vagyis bal oldali) falon már kiszúrhatott egy odarajzolt napraforgót. Napraforgókat már láttunk a Jake bácsival kapcsolatos gyermekkori élményeinkről szóló videóban, tehát nem nehéz kiötleni, hogy itt valamit üzenni akar nekünk. Hogy egész pontosan mit is, az akkor derül ki, amikor kicseréljük a bányászlámpában az összetört lámpát, és felvesszük a vállunkra (ha nem lenne még ott). A lámpa fénycsóvája ugyanis egy kis üreget világít meg, amelyben egy adag Ithaca lapul (lehetőség szerint ezt ne adjuk el), továbbá egy "videókazetta". Miután becsusszantottuk a VDA-ba, azonnal megjelenik Jake bácsi már jól ismert arca. A bevezetőben közli, hogy ha megtaláltuk ezt a kis felvételt, akkor ő már nyilvánvalóan halott. Ez a szomorú esemény azért nem szegi kedvét (most már tulajdonképpen úgyis mindegy neki), és hosszas, kissé érzelgős beszámolót tart nekünk a múltkor, amelynek legfőbb tanúsága, hogy tulajdonképpen nem is igazán bácsikánkat tisztelhetjük benne – sokkal inkább a kedves papát. Nocsak. Ennek örömére sétáljunk vissza a lifthez, fel az A-szintre, és ki a kerengőre. Most kivételesen nem a másik lifthez megyünk, hanem a kerengő harmadik sarkába, a zöld hordókhoz. Menet közben furcsa élményeink lesznek: a ládákon ugyanolyan cikázó árnyak jelennek meg, mint amilyenek elől Jake bácsi (azaz: papa) menekült az introban...
A hordók mögötti acélajtó mérgesen hirdeti, hogy "Idegeneknek tilos a bemenet!"Ha eddig fittyet hánytunk volna erre a felszólításra, akkor szomorúan konstatálhattuk, hogy a mögötte levő folyosóban teljes sötétség honol. Most viszont bányászlámpánkkal át tudunk vergődni rajta. (Mellesleg nagyon szépen van megcsinálva, ahogy a fénysugár arra vetődik, amerre a pointert mozgatjuk. Egy lépés előre, és DURR! – ez a körte ezt a pillanatot választotta az elfüstölésre. Szerencsére Gilly adott egy tartalékot is, amivel már elvergődhetünk a folyosó végén levő lifthez, amelyben vidám mozgalmi graffitik fogadják az erre vetődőket:"Temessünk el minden cepheidet!" A gomb megnyomására kiderül, hogy a felvonó pillanatnyilag üzemen kívül van. A hiba oka a nyomógomb feletti, Sito feliratú kapcsolószekrényben keresendő, aminek fedelét a kulcskártyánkkaltudjuk kinyitni. A mindenre rákattintó játékos nyilván már a többi liftben is megtalálta ezeket, tehát rögtön látja, hogy mi a probléma: elfüstölt egy vezeték benne. Most tehát egy kis szerelés következik: először is tegyük be a rézdrótot a táblába (még a lézerfűrészből vettük magunkhoz a játék elején). Ez még kevés lesz, tehát további drótok után kell néznünk. Ideális választás lesz a bányászati szektor belépőjének a lánca, amelyeta medálról a csipesszel tudunk elválasztani a medáltól. (Nem a bányászati célokat szolgáló harapofogóval, hanem a hosszúkás, csavarhúzóra emlékeztető cuccal, aminek kis csipesz van a végén.) A maradék drót pont elég a maradék részre, így a lift máris üzemképes és mi a gomb megnyomása után már szárnyalhatunk is vele felfelé.
A liftből kilépve a bal oldalon már megint egy rakás ócskavasat találunk, de ebben azért érdemes lesz egy kicsit turkálni: közelebb lépve ugyanis egy dobozkát találunk a halom tetején, amelyből egy pár divatos csizma kerül elő. Ezt akár rögtön fel is húzhatjuk a lábunkra, hogy csinosak legyünk, ha esetleg találkoznánk valakivel itt a világ végén. Mitadisten, két helyszínnel odébb találkozunk is: egy csillogó lila állatka trappol elénk hörögve. Úgy fest, mint egy mellső lábaira ereszkedett Tyrannosaurus Rex. Pont olyan az állkapcsa is, és pont úgy is tesz, mint a nevezett hüllő: minden mozgó dolgot megesz, ami a közelébe kerül. (Hasonlóval már találkozhattak azok a vállalkozó kedvű játékosok, akik Gilly bányáját rejtő folyosón nagy bátran tovább akartak csörtetni – nyugodjanak békében!) A csillogó színt az az egyszerű tény okozza, hogy az állat valamilyen üveges kristályból épül fel. Testének struktúráját igen alaposan átrendezi a kézi sziréna, amit a bárban loptunk a pulton szunyókáló részeg övéről: a sivító hang azonnal apró darabokra törli a morcos állatkát. Tovább lépkedve újabb lénybe botlunk, de most már a jóval kedvesebb kategóriából. Londie, a fiatal cepheid srác méregeti szomorúan a barlangot: a hely valamikor gyönyörű volt, Jacob bácsi (illetve papa – kicsit nehéz megszokni ezeket az új rokoni kapcsolatokat) szerint pont úgy nézett ki, mint egy földi napkelte. Addig, amíg meg nem érkeztek a bányászok és mindent tönkre nem tettek... Londieval két fontos dologról is beszélhetünk. Elsőként arról, hogy Jacob bácsival volt egy cepheid is, amikor meghalt. Londie hallott erről, de mivel a cepheideknek semmi okuk nincs megölni a bányászokat, különösen nem Jacobot, akit Londie anyja, a cepheidek királynője is jó barátjuknak tartott. Az a bizonyos cepheid nemhogy nem a Luna Crystáról jött, hanem SEHONNAN. Na, ez elég talányosan hangzik. Londie gyermek



















egyébként meglehetősen világvége hangulatban van: siratja hazája jövendő végét, de már úgyis túl késő mindenre. Jacob felajánlja, hogy tudna segíteni a cepheideken. Janous irodájában olvastunk egy titkos dokumentumot a cepheidek oxigénérzékenységéről, amit most érdemes a VDA-ban ismét áttanulmányozni. A Luna Crystán "valakik" folyamatosan jóval túladagolják az emberek által igényelt oxigént, amely a cepheidekre borzasztó hatással van: olyan letargikus állapotba kerülnek, mint a Hörr-2 kábítószer élvezői, és engedelmes barmokként halálra lehet őket dolgoztatni a bányákban – nagyobb túladagolásnál pedig természetesen szép lassan meghalnak. Jake úgy véli, hogy ha hatástalanítani tudná az oxigéngenerátorokat, akkor megszüntethetné a cepheidek kábaságát. Erre Londie felhívja a figyelmét egy közelben levő romos generátorra, amellyel ugyan nem tudunk semmit hatástalanítani, viszont találunk mellette egy szép csavarkulcsot. A VDA-n levő jelentésben egyébként megtaláljuk a Luna Crysta szellőzőrendszerének tervrajzát is, amiből kiderül, hogy milyen sorrendben kell majd hatástalanítanunk a generátorokat.

(Mellesleg a romos generátor mellett van egy új fénykapu is, amelyet most momentán nem látunk, mert a derék programozók úgy intézték, hogy pont mostanra múlt el a legutóbbi adag Ithaca hatása. Ezen keresztül egy hatalmas sziklabarlangba jutunk, majd onnan némi ténfergés és egy újabb Ithaca fogyasztásával egy másik fénykapun meglátogathatjuk a cepheidek királynőjét.)

Az első generátor a második szinten van, abban a beugróban, ahol Jacob papa megmurdelt. Ezt már használtuk párszor, az A-szintre vivő lift melletti fénykapu vezet oda. Sétáljunk tehát vissza a megjavított lifthez, végig a sötét folyosón, majd a kerengő végére. Az A-lift ajtaja mellett természetesen most már nem látjuk a fénykaput, így előbb meg kell ennünk a Jacob papa rejtekhelyén levő Ithacát. A fénykapuból kilépve lépjünk közelebb a masinához, majd amikor bejött a kezelőpanelje, a csavarkulccsal fordítsuk el az oxigén feliratú piros anyát. Azonnal megszólal az oxigénszint csökkenését jelző vészriadó. Utazzunk vissza a fénykapun az A-lifthez.

A következő generátor viszonylag közel van. Menjünk ki a folyosón a kerengőre, és az első elágazásban már meg is találjuk (oxigéncsap elzár). Menjünk át a túl oldali lifthez, és a vele a szemközti falon nyíló fénykapun átlépve már meg is találtuk a harmadik generátort. (Ez egyébként a D-szint, a saját bányánk alatt, szóval jöhettünk volna lifttel is, csak erre rövidebb volt.) Az oxigén elzárása után, azért még érdemes körülnézni: a generátorral szemben egy érdekes alakú fehér ásványra (Monosoa) lelünk, amire a későbbiekben még szükség lesz. Szabadon választott, hogy a fénykapun lépünk-e vissza, vagy liftezünk. Javasolt az előbbi, mert közvetlenül mellette, a kerengő végében nyíló ajtónál lesz dolgunk. Itt ugye a folyosót egy acélajtó zárja el, de ezt az akadályt a pákával villámgyorsan elháríthatjuk, a folyosó végében pedig már vár bennünket az utolsó generátor. Miután ezt is hatástalanítottuk, a folyosón visszafelé sétálva egy résen lepillanthatunk egy bányába, ahol néhány cepheid dolgozik egykedvűen egy biztonsági őrizete alatt. Az egyikükön gyorsan kitörnek az oxigénelvonás tünetei: eldobja a bányászbigyúját, és az őr unszolására sem hajlandó visszatérni a munkához, mire az minden teketóriázás nélkül lelövi. Az őrt meg a szomszédos cepheid pirítja meg a következő pillanatban, a csapat elveszi tőle a fegyverét, és gyorsan elszelelnek. Hurrá, kitört a dicsőséges forradalom!

Kocogjunk ki a folyosóról, majd be a liftbe, és liftezzünk le arra a szintre, ahol az imént látott események lezajlottak. A földön találunk némi új ásványt, amit a Sziklazsaru Rhesamiteként azonosít, megfordulva pedig egy földön heverő bányász szemüveget. Ahogy visszafelé sétálunk az ajtó felé, O'Keale koma kiszúr minket az utolsó generátor melletti hasadékból, és vad ordítással riadót fúj. Vissza a lifthez, fel a kerengőre, majd át az A-lifthez.

Liftezzünk le a B-szintre, ahol a Gilly parcellája utáni helyszínen egy újabb kristályállatba botlunk, de erre is igen jó hatással van a sziréna. Tovább baktatva egy lávafolyam zárja el az utat, de a csizmát viselve nyugodtan átsétálhatunk rajta, mert szemlátomást hőálló. Nemsokára egy alant elterülő fémépülethez érkezünk, amelyhez a sziklafal jobb oldalán tudunk leereszkedni...

Na és most következik a távolról sem happy end. A múltkori számban ugyebár megígértem, hogy most kiderítjük mennyit ér Jake apu bányája, és ez majdnem sikerült is: úgy kábé még húsz percnyi játék van előttünk (ráadásul természetesen a legizgalmasabb rész), de itt közbeszólt a technika ördöge: amint a fémépület oldalán levő hasítékon bepillantunk, a megkötözött Kitet kellene látnunk, akit O'Keale tart itt fogva, és majd a későbbiekben ki kellene szabadítanunk – azért csak "kellene", mert itt közbeszólt a technika ördöge: a CD úgy látszik elfáradt a második végigjátszásra, és amikor a videót kellene töltenie, egyszerűen lefagy (ez nem programhiba, mert egyszer már leadta). Kipróbáltam három különböző gépen, lemásoltam és vidám dalokat énekeltem neki – de mindig ugyanezt produkálta. A CD-t visszaküldtem a Southpeaknek kicserélésre, de így nem tudom folytatni a leírást, mert kéthavi emlékezetem már egy kicsit hézagos és biztos kifelejteném valamit. Annyit tudok ígérni, hogy ha a csere időben megérkezik, akkor legközelebb befejezzük a dolgot, ha nem – hát akkor sok sikert kívánok a végjátékhoz. Ha valaki esetleg elakadna, akkor levélben vagy e-mailben szívesen segítek neki, ha éppen tudok.

CSITT!

SPORTS CAR GT

A főmenüben írjuk be:
ISI-CHEESEMAN
Ezzel kapcsoljuk be a csalási lehetőséget. Ha ezt megtettük, utána az alábbiakkal pörgethetjük fel az eseményeket:

- ISI-PLAGUE - GT3 versenyosztály
- ISI-TBONE - az összes pálya választható és az összes kocsi megvásárolható
- ISI-AARDVARK - pénz gyűjtése
- ISI-CORSICA - a kocsi valamennyi alkatrésze maximumra lesz tuningolva
- ISI-DELICATE - "KittyCat" Mód

CSITT!

JAZZ JACKRABBIT 2: THE SECRET FILES

A csalókódokat játék közben lehet bevinni:

- JJGOD - isten mód
- JJINV - isten mód
- JJGUNS - az összes fegyver
- JJAMMO - maximális lőszer
- JJRUSH - sérthetetlenség)
- JJFLY - Helikopterező fülek
- JJK - önmegsemmisítés
- JJSHIELD - energiapajzs
- JJNEXT - szintugrás
- JJLIGHT - teljes fényesség
- JJBIRD - madár segítségül hívása
- JJCOINS - érmék szerzése
- JJGEMS - drágakövek szerzése
- JJENDING - visszatérés a főmenübe
- JJQ - kilépés a játékból
- JJMORPH - Spazzá változás, újbóli beíráskor madárrá változás, aztán békává változás, és végül visszatérés Jazzhez
- JJNXT - Szintugrás

Azzal akartam kezdeni a mostani Csevegőt, hogy "Hurrá, itt a nyár!", de most mondta a Rena itt a mögöttem levő székről, hogy már április óta folyamatosan ezt írom. Akkor a változatosság kedvéért maradjunk a közönséges "Csá!" megszólításnál, függetlenül attól, hogy itt van-e a nyár vagy sem. Ez egyébként is stílszerűbb lesz a mostani Csevegőhöz.

Mióta jeles felfedezők megtalálták e-mail címünket az újság titkos helyein (nevezetesen az impresszumban – ez közeli rokona az Észak-Amerikában őshonos oposszumnak, csak nem annyira büdös), a tizedére csökkent az analóg levelesládánkba érkező levélkék száma – az e-mail viszont felrobbant. Önös tapasztalatból tudom, hogy ez a lustaság függvénye: kapirgálni kell a tollal, borítékba kell tenni, bélyeget kell rá venni, el kell vinni a postaládáig, hogy egyéb zűrökről ne is beszéljünk. Mennyivel egyszerűbb egy lyukas óra, vagy egy számtech, amelyiken földrajz-szakos tanár helyettesít: hejhó, írunk e-mailt mindenkinek, mindegy minek. Ez eleinte igen szórakoztatott, jó sok levél volt, lehetett szelektálni témákat a Csevegőbe. Mondom eleinte. Az általános e-mail stílust azt most hagyjuk, mert parasztokkal mindig is tele volt ez az ország – biztos szórakoztató lehet név nélkül mindenféle trágárságot valakinek a fejéhez vágni. Egy tökösebb gyerek nyilván már eleve nem használná ezt a médiát negatív érzelmei kifejtésére, de én most nem is erről akarok beszélni. Egy rossz percemben valamikor betettem egy levelet, amelyben valami olyasmi megjegyzés volt, hogy "laposodik a csevegő színvonala". Én barom, ahelyett, hogy egy jól irányzott Ctrl-X martalékának vetettem volna ezt a sort, nekiálltam szép virágnyelven megmagyarázni, hogy a "kocsma olyan, amilyenné a vendégek teszik". Erre azóta divat lett minden levélben ezt megjegyezni. Valaki kolompolt egyet, kolompoljon mindenki! Ezen először röhögtem, de mostanában már kezd bosszantani. Gondoltam, a nyári összevont számban csinálok négyoldalas levelezést (úgyis ezren kértek már, hogy legyen hosszabb) – de amikor összeszedtem az elmúlt hónap összes levelét, csak vért izzadva tudtam annyit összekapirgálni, amivel érdemes volt egyáltalán foglalkozni. Ha lenne CD-mellékletünk vagy honlapunk, mostanában biztos azzal szórakoznék, hogy szépen felraknám a teljes havi termésemet közszemlére. Válasz talán nem is kellene hozzájuk, a legtöbb levél magáért beszélne. Hopp! Ez nem is rossz ötlet, lehet, hogy mégis lesz négyoldalas Csevegő legközelebb! Én meg sem szólalok, csak kitapétázok négy oldalt az ide érkező levelek krémjével. Aztán el lehet gondolkozni, hogy mitől "laposodnak" a dolgok.

Ennyit előljáróban, most jöhetnek a jobbik fajtába tartozó levelek. Először is egy kritika, ami az "Így írtok ti" mintájára vágásai stílusomat méltatja, és az "Így nyírsz te" alcímet viseli:

Háj Káboj!!!

Most éppen egy Tizenkétmegás Fájlt tőtök le, oszt csak azé írok, mer nem igen tudok közbe mást csináni. Először is egy kis ízelítőt adok abból, hogy mit gondolok rólad, hogy miképpen szoktál tördelni.

Az eredeti levél:

Szerbusz CoVboy!

Az újság király, de van még benne néhány hiba. Próbálok tömören fogalmazni. Tehát az első hiba a Csevegő kis mérete. Lehetne mondjuk három oldal. Meg még valami: Talán ha egy kicsikét kevesebb lenne a kép, akkor több jutna a szövegnek. Ugyanis volt olyan szám (hirtelen nem tom melyik) amelyben majd a két oldal felét elfoglalta a kép. Tehát a kétoldalas Csevegő egy nagy KAMU!!

De egyébként bátran kimondhatom: A Csevegő király!! Más hirtelen nem jut eszembe. Talán egy kis dicséret: A cikkeitek messze a legjobbak a többi összes újsághoz képest.És az egész újság úgy, ahogy van.Na sok szerencsét: XY

S ebből te ennyit csinálnál:

Szerbusz CoVboy!

Az újság király[...] Próbálok tömören fogalmazni.[...] egyébként bátran kimondhatom: A Csevegő király!! Más hirtelen nem jut eszembe.Talán egy kis dicséret: A cikkeitek messze a legjobbak a többi összes újsághoz képest.És az egész újság úgy, ahogy van. Na sok szerencsét: XY

Szó se róla, fajlagos Del billentyű használatom sokszorosan meghaladja az átlag felhasználóét, de azért mutass nekem egy olyan szentet, amelyiknek nem maga felé hajlik a keze. (Innen a tévhit, hogy a szentek paralízisben szenvednek.) Meg én egyébként sem állítottam magamról, hogy szent lennék. Na ennyi idő alatt le is jöhetett a 12 megád, szóval ugorhatunk a következő kuncsaftra, akinek szemlátomást agyára ment a Quake és a Carmageddon:

HÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉ!!!!!!!!!!

CoWboy én vagyok megint CARMAX! Lehetne brutkóbb poszter, mondjuk egy QUAKE-poszter, amin épp egy AGYVELŐ LOCCSAN APRÓ GUSZTUSOS DARABKÁKRA. ÉS amikor majd a CARMAGEDDON3 megjelenik egy olyan poszter legyen,hogy egy ember kenődik sz***á a SZÉLVÉDŐN!!!! Ugyanis ÉN imádom a BRUTALITÁS-t, mert anélkül KIB**UL UNCSI lenne AZ a már így is nagy PIIIIp ÉLET!!! Mert az életem értelme így csak az 576(66)KBYTE! (NA MEG A BRUTALITÁS) HIHIHIHIHI!

CSIZMÁN ANDRÁS

(LEGNAGYOBB UTÁLATOMMAL)

Jó, majd igyekszünk jobban áttérni a sokktaktikára. Ha minden igaz, a következő számunkban lesz Kingpin (na, az marhára tetszeni fog uraságodnak), addig meg csak tessék olvasgatni a rendőrségi közlönyöket, vagy belátogatni egy boncmesteri állás ügyében a Klinikákra.

Most pedig egy vesztegetési ügy kulisszatitkairól lebbentem fel a fátylat. Az adatokat szigorúan titkosnak minősítettem, szóval ha más is kukorékol róla, azt megmondom Urbánus Vityánknak:

A .....-ba CoVboy!!!!!!

A rajztanár elcsórta az 576-ot, ezért minden tantárgyhoz csináljatok külön borítót, vagy ha nem, akkor pereljétek be.

Rendben. Csak nem tudom, hogy találok-e olyan ügyvédet, aki felvállalja az ügyet egy borító ellen. Bár hogyne találnék: elvállalnak ezek mindent, maximum vesztenek.)

Ötletek(pontokba szedem):

1:A többi újság félévente változtatja a borítóját á la PC-X, ZED stb.,gyakran változtatja(félévente)a borítót ergo ti is változtassatok!!!!!!!!!!

Nagy ötlet. Úgy szép a csorda, ha minden tehén ugyanúgy bőg. Persze mi messze megelőztük a többi újságot, mert mi havonta változtatjuk a borítót.

2:(ez egy kérdés lesz) MI kell ahhoz, hogy az újságnál dolgozhassak, természetesen íróként + mennyi a fizetés + lehetek azonnal főszerkesztő + nyáron dolgozhatok az 576 shopban (Pozsonyi úti) + ingyen kapom a játékokat, mert ha igen, akkor minden nap kapsz egy, AZAZ 1 tonna sört (ez már megéri)?????!!!!!!!!

Ha kicsiny abakuszom nem csal, akkor ez nem egy kérdés. Ahhoz, hogy az újságnál dolgozhass íróként, egy penna szükségeltetik. Meg egy újság. Ha konkrétan erre az újságra gondoltál, akkor világvége is. A fizetés megállapodás kérdése. (Ennél az újságnál: "most nem kapsz két pofont") Bárhol lehetsz azonnal főszerkesztő, amennyiben a kérdéses újság szerkesztőségének létszáma nem haladja meg az egy főt. (Ennél az újságnál ennek van egy kis akadálya: egyelőre elég egy főszerkesztő, és amíg ez az úr nem távozik valami bank vagy biztosító igazgatótanácsába, addig tán elég lesz ő egyedül is.) Hogyne dolgozhatnál nyáron a Pozsonyi úti 576 Shopban: csodaszép vödrök és nyeles szerszámok várják, hogy avatott művészek betámadják velük a különféle fertőzési gócokat. Minden vasárnap partnap! Miért kéne a játékokat ingyen kapnod? Itt csak cserélni szoktunk. Vannak neked otthon szép piros bankóid, azokat szépen elhozod nekünk és elcseréljük őket játékokra.

3:(szintén kérdés) Megkaptad a poszteres ajánlatomat?

(Hát azt ez egyet sajnos nem. Nyilván elnyelte egy Interneten tátongó fekete lyuk.) Feladó: suli514

Hopp, ezzel már készen is vagyunk! A másik téma az Ultimate 4 vs 6-téma volt, amiről már egyszer eredményt hirdettünk és lezártuk, de mivel a postaláda jelentős részébe a matematika érettségire készülő ifjoncok nevetséges kis kontraakciói kerültek, futunk még egy kört vele. Ezt vehetitek egy 4 vs 6 Limited Gold Editionnak, ami egy új pályát tesz hozzá a már lefutott eredetihez.

Kedves CoVboy, kedves olvasó, kedves Zsombor!

Csak azt szeretném tudatni, hogy pillanatnyilag nincs megoldás. Hogy mire? A 4 vs 6 ügyre. Már-már örültem, mikor megláttam a számomra is elfogadható magyarázatot, mert nem holmi hülyeség, hanem igen kifinomult matematikai magyarázat volt. DE sajnos NEM JÓ! Ugyanis a végkifejlettnél, ahol a következő az állás: $6(a + b - c)=4(a + b - c)$ ott azt írja Zsombor, hogy egyszerűsítek $(a + b - c)$-vel. De kérem szépen! Az egyszerűsítés az valójában osztást jelent, és ha $a + b=c$, akkor $(a + b - c)$ értéke 0, és a matematika a nullával való osztást nem értelmezi. (Ezt lassan kell olvasni...)

Ez a cudar igazság... sajnos.

Üdvözlettel: Csorba Lóránt

u.i.: feltétlenül rakd be a csevegőbe, mert fontos, hogy legyen megoldás!!!

Csevegő

Jó jártam én is gimnáziumba meg egyetemekre évekig (kellett az éjjeliőr), szóval én is ismerem hallomásból ezt a nullás dolgot. NA DE: mint az a levezetésből is kiderült, a levezetés teljesen új keretek alapján felállított matematikai rendszerben igaz, ami mellesleg teljesen elutasítja a mai Obádovics-klónok megcsontosodott dogmáit. Az új rendszer például feltételezi, hogy nullával is oszthatunk. Miért, ki az a nulla, hogy nem oszthatunk vele?! Majd jól ráverek egyet, ha nem megy be azonnal a törtvonal alá! Einsteint is először tökéletesen hülyének nézték, csak ő jó sokat magyarázta a dolgait, és inkább ráhagyták az egészet, csak hagyja már abba. Egyébként is kikérem magamnak, hogy amíg én itt egy kis új Bólyait menedzselgetek (aki egyszer talán majd egy-két Nobel-díjért járó szerény összeggel meghálálja egykori mentora ténykedését),

addig ilyen begyepesedett dolgokkal kelljen bíbelődi, mint holmi nulla. Egyébként is: ha sokat szívózik, majd jól eltöröljük, aztán megnézheti magát. De most már aztán ne halljak többet a 4-ről meg a 6-ról!

Nézzünk valami más, izgalmas témát! A hónap legérdekesebb kérdését minden bizonnyal az alábbi levélírónk tette fel. Akik nem dőltek be a Csevegő elején éktelenkedő vádaskodásoknak, azok elhihetik nekem, hogy a nagy művet TELJES terjedelmében bocsátom a kifinomult ízlésű olvasó elé:

Hi CoVboy! Nagyon frankó az újság, csak kevés dolog van róla Martina Hingisről. Ez miért van?:)
Üdv: cad

Kösz, hogy felhívtad erre az égbekiáltó hiányosságra a figyelmet, ez tényleg közérdekű téma. Szerintem ez Martin reszortja lenne (elvégre az ő druszája), de a mostani Konzolban már írt Anna Kurnyikováról. Szó se róla, az sem rossz, különösen a neve. (Mármint az Anna). Igyekszem megemberelni magam én is, és a nyári számban kanyarítok pár oldalt a zsáneremhez közelebb álló Gabriela Szabadinniról.

De azért volt helytelen kérdés is:

Csá tehenész legény!
Help!!!! Most nem fogom kikeresni az újságból, hogy melyikőtök szokott szerepjátékokkal foglalkozni. Ezt, légyszíves, intézd el te! Na, szóval a kérdésem: mit kell az Ultima VII-ben mondani Trinsic polgármesterének, hogy megadja a jelszót? Csak a földrajzi értékek kellenek, a többit már kiderítettem. Előre is thanks!
Adios, Varga Ákos

Dear muchacho! Ezt a játékot úgy négy évvel ezelőtt láttam utoljára, mikor is egy másik újságnál voltam postamadár, meg még ami kellett. Akkor se én játszottam vele, hanem valami fanatikus, aki úgy fél év alatt le is írta a megoldását úgy húsz oldalban. Válaszom tehát: 028-26 N / 049-42 E. Igaz, hogy ezt a koordinátát most néztem le egy Fleet Command-képről – de hátha van ott valami az Ultima 7-ben is! A jószándék megvolt. Felhívnám a tisztelt publikum figyelmét arra, hogy jeles elődöm, Zolee apó a '96/12 számban csinált egy összevont alfabetikus listát az addigi 576-okban megjelent cuccokról. Jeltelen utóda ezt évrőlévre megújuló hagyománnyá tette, csak januári dátummal, hogy az előző év összes viselt dolga megtalálható legyen benne. Fent nevezett két úr nem azért követte el ezeket, mert üres perceikben imádják begépelni a "Háború és békét" – sokkal inkább azért, hogy az információhiányban senyvedő olvasó, azonnal, hogynemondjam: "interaktivice" értesülhessen hogy mit hol talál. Volt pedig ezen cselekedet hátterében azon hátsó gondolat, hogy ne őket szórakoztassák hasonló kívánságokkal, hisz az ő dolguk az, hogy az új éves listákba kerülők előállításán munkálkodjanak.



Most pedig jöhet a TESZT DRIVE 6. ismertetője

Helló TehenÉSZ!!!
A sablonszövegeket, úgymint "már régóta akartam írni, de még csak most vettem rá magam..., jó az újság..., kell/nem kell CD..., oldalszám..., blabla" most gondold ide.
Olvasom a Csevegőben, hogy mindenki tesztekért rinyál. Gondolom azért nem csináltad még ezt meg, mert nincs ötleted, hogy miként fogj hozzá. Gondoltam, megszánlak és írok neked egy mintapéldányt, hogy milyen kérdéseket kellene feltenni, szerintem a kérdésekre TE magad is válaszolhatnál a nyilvánosság (Csevi) előtt, de légy szíves ne próbáld magad jobb színben feltüntetni, mint amilyen vagy!
1. kérdés: Kedvenc söröd márkája (ha beteszel a Csevibe, küldök neked belőle egy rekesszel)

(Nicsak, ez egy egész érdekes teszt. Beszállok. Gösser. DAB. Löwenbrau. Kronenbourg. Kaiser. Most így hirtelen nem tudtam eldönteni, küldjél mindegyikből egy-egy rekesszel és akkor egy végső kóstoló keretében eldöntöm. Ha mást nem, hát magamat.)

2. kérdés: Kedvenc cigid márkája (ha beteszel a Csevibe, küldök neked egy kartonnal)

(A másé. Küldjél mindenki máséból egy-egy kartonnal. Maximum átmegyek dohánynagykerbe, ha kicsit nagy lesz a kuckuc.)

3. kérdés: Kedvenc focicsapatod (ha NEM TESZEL BE A CSEVIBE, elküldöm hozzád a legkeményebb ellendrukkert.)

(FC Barcelona. A magyart nyilván nem kell mondani.)

4. kérdés: Kedvenc női szereplőd az ESMERALDÁból (ha beteszel a Csevibe, akkor elküldöm neked)

(Lady Pampers, a reklámból. Kicsit ugyan még fiatalka, de én tudok várni.)

5. kérdés: Miért nem jut eszembe több kérdés??? (most már remélem beteszel a Csevibe)

(Ez kérdéses.)

Remélem jól fogsz szórakozni a válaszadásnál, nézzél sok eszmeráldát éljen lúszió malaver és végül, de nem utolsó sorban az 576, és végül, de utolsósorban TE!!! :))
Üdv.: Letiszia Kalderon alias Matthew P. (gyk: Mettyú Pí)

Legalább valami értékelőt vagy valamit azért nyomhattál volna! Most honnan tudjam, hogy holnap vagy holnapután következik be változás a szerelmi életemben, illetve a Mars avagy a Jupiter az uralkodó bolygóm?! Mindegy. Jók ezek a tesztek, de ha valaki még egy ilyet méréssel küldeni a Baywatchból, Melrose Place-ből vagy a Dinasztiából, annak lenyomom a torkán a komplett Esmeralda forgatókönyvet. Vagy ráuszítom Lenke nénit. Evezzünk egy kicsit normálisabb vizekre.

Csumi Covboy !
Na már régóta veszem a lapotokat, sőt szerintem az összes szám megvan. Nagyon érdekes változásokon estünk túl , de valahogy mindig a ti újságotokat vettem. (nem tom miért?:)) Ez most tökmindegy, csak az a lényeg , hogy csomó embernek elege van a sok panaszkodó hörcsög leveleiből, hogy ez kell, meg az kell, de inkább a többség szerint legyen az újság 170oldalas 70cd, amibol 20 eredeti, és mindezt persz tök ingyen – ez nevetséges.
Szerintem amit felraknátok a cd-re az internetes anyag lenne, és mostanában már szinte mindenki szabadon vándorolhat a hálon.
Ja, még valamikor azt írtátok, hogy a 199x -es FORMULA 1-es idény jogait az EA vette meg. És most pedig azt látom, hogy az EIDOS fog kiadni valami hasonló cuccott. Mert ugyebár tök régóta jelent meg normális F1-es játék PC-n.

(A licencjogok ugyanúgy -tól -ig szólnak, mint mondjuk az albérlet vagy a telefonszámla. Idén nyárig még az Eidosé volt a jog, szóval nem történt tévedés. A hivatalos kiegészítő ismertetőjét egyébként a következő számunkban már olvashatod.)

Végül, de nemutosó sorban lenne egy kérdésem avval kapcsolatban , hogy ha valaki(ÉN)nyomul egy mezei Voodoo 1 -es (Monster) kártyával , és szeretne venni (apa nem szeretne—:( ) egy Voodoo2-est vagy Voodoo 3-ast, az gyorsaságbeli különbséget fog észrevenni vagy a kép szebb is lesz. Mert eddig nem szaggatott játék a gépen (majd fog) és feleslegesen venni egy 3dfx-es másodig vagy harmadik generációs kártyát az luxus.

Ezt a kérdést nem értem, ugyanis rögtön magában foglalja a választ is.

És uccsó : Azt vettem észre hogy más újságnál dolgozók is RIVA TNT kártyával nyomulnak, miért ?

Nézz rá ugyanarra játékra, ami támogatja mindkettőt, és rögtön látni fogod.

Szerinted ez jobb? **Ja. Csak a RIVA-ért nem rajong minden játék.**

GLOBe (előfizető)
Ul: Jó lenne egy kérdőív.

Itt volt egy, kicsivel odébb. Újabb érdekes találós kérdés jön:

Szia 576KByte Szerkesztőség!
Azt szeretném tőletek alásan megkérdezni, hogy mennyi kb. havonta az ólvasóitok száma . Egyébként tök jó az.
Fáradozásaitokat előre is köszönöm.
U.i.:Nem kell CD! Peti =

Na most az attól függ, hogy ki kérdezi: ha egy marketinges, mert hirdetni akar, akkor úgy kábé 15 millióra saccolom. Ha csak úgy valaki, akkor viszont fogalmam nincs, lévén egy eladott példányt nyilván nem csak egy ember olvas el.

Most megint az Internet egyik bájos vonását taglaló levélke következik, amelyből kiderül, hogy ténymásolatok készültek belőlem:

Üdvözlöm :)))
Na szóval: ezt a címet, ha megkukkantanád: «IV HYPERLINK "http://in»

(Jó ez így, nem reklámozunk a vicc kedvéért Internetes site-ot sem.)

Ezen a címen egy állítólagos CoVboy írásait találod. Kérdésem: az a CoVboy te vagy-e? NEEEEM!! Te nem lehetsz!!! Te normális vagy! (kivéve, hogy Fradi-drukker vagy). bye BlckAdder

Óh, nem tudom, hogy hogyan sikerült ennyire félreismerned, de a Fradival ne szórakozz, mert megmondalak a "társadalmi elnök urának"! Mindenesetre elballagtam az adott helyre, ami tényleg igen mókás siló. Aki nem tudná, hogy miről van szó, annak röviden vázolnám. Adva volt egy Internetes újság (ne említsünk neveket), ahonnan elballagott pár figura, és azt találták ki az új "nyerő" ötletnek, hogy csinálnak egy olyan site-ot, ami úgy működik, mint az IRC, csak e-maillel. Fel van dobva egy rakás téma, és akinek van kedve, az hozzászól egy e-mailben. Minden hozzászólás fennmarad az oldalon, és bárki elolvashatja az összeset, és ahhoz is hozzászólhat. Egy téma megvitatásának roppant célszerű és demokratikus módja – LENNE, ha az ember megválogathatná a vitapartnereit. Ebben a formában kábé úgy fest, mint egy viking falu főtere, ahol mindenki a maga igazát ordítozza (illetve a vikingeknél sokkal demokratikusabb volt a helyzet, mert ott fennállt annak a veszélye, hogy a túl csúnyákat ordibáló egyedeket alkalmasint jól fejbeverik valami súlyos csatabárddal). A kérdésedre válaszolva: nem, nem én írogatok ide. Mellesleg az itteni egyedek nagy többsége CoVboynak nevezi egymást. Igen szórakoztató társaság. Az egyik meg is magyarázta, hogy amikor én eljöttem a CoV című újságtól, a CoVboy név "copyrightja" közös megegyezéssel ottmaradt és azt most bárki használhatja. Na hiszen! A polgári nevem sem világszabadalom, de azért nem rajonganék érte, ha mondjuk a T.J. így szignózná valamely hitelkérelmét. Valaki egyébként tényleg járt ott, aki ismerhetett engem, mert volt egy ilyen beszólás, hogy "Hát Lákusz azért nem hittem volna, hogy te tök ingyen nekiállsz csinálni egy ilyen asztalt!" Ezen a néven csak nagyon kevesen szólítanak, és valami azt súgja, hogy egyébiránt is ismerhet az illető. Mindegy érezzék jól magukat, úgyse tudok velük mit csinálni, akkor meg minek foglalkozzak velük. Hopp, viszont elfogyott a hasáb: csókot mindenkit CoVboy von Lapos, akinek most szaladnia kell, mert kész van az újság, csinálnia kell a nyári számot, és egyébként is várják a pontyok!

TRANS-AM *elektric*

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe: Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Rádiótelefon: 06-209-344-391
Http ://www.trans-am.hu
Üzlet nyitvatartás: H-P 9-17 óráig

Telefon / Fax: 364-05-79 és 251-79-16
FaxBank: 2-333-666 (1471#Tone üzemmódban)
Email: info@trans-am.hu
Szervíz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

Diákoknak 2% kedvezmény!!!

14" LICOM SVGA 3 év garancia	24.400,-
17" LICOM SVGA 3 év garancia	52.000,-
Creative 36x IDE CD drive	9.200,-
1.7 Gb Seagate winchester	16.000,-
4.3 Gb Quantum winchester	22.800,-
6.4 Gb Quantum winchester	26.400,-
Pentium II ACORP Celeronhoz	11.440,-
Pentium II Abit BH6 BX / ATX	20.400,-
Pentium II 333A Intel Celeron CPU	15.960,-
Pentium II 366A Intel Celeron CPU	17.200,-
Matrox G-200 AGP 8Mb SD RAM	16.400,-
Sound Blaster 128 PCI oem	9.600,-
Trans-Am Devil PII Celeron: Pentium II alaplap, PII 333A Celeron, 32 SD, 4.3 Gb Q HDD, 1.44 FDD, Mini tor., S3 4Mb AGP, 36x CD drive, hangkártya, 14" SVGA, 105g klav.	105.600,-
Trans-Am használt Pentium: Pentium/100, 8MB, 270 HDD, 1.44 FDD, baby ház, 2MB PCI VGA, 14" digitális monitor	46.400,-
Canon BJ 10 SX használt/3hó garancia	12.000,-

HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról!
Teljeskörű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

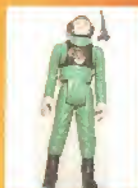
VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

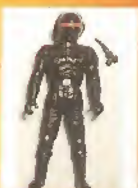
Hívjon, alkudjon és vásároljon!

Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

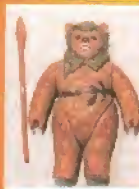
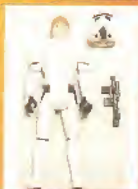
STAR WARS

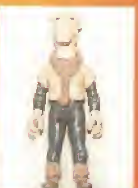


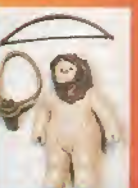





SEGÍTSETEK!
Nagy bajban vagyunk!
Még mindig hiányzik néhány figura leendő bombasztikus Star Wars kirakatunkból illetve gyűjteményünkből.
Ha felismered a képen látható figurákat, és megvannak neked, megvesszük vagy elcseréljük őket.
Hívjátok a 3-49-48-47-es számot!
SOS! SOS! SOS!









Több mint 200 különböző diafilm közül választhat! Kérje ingyenes katalógusunkat!

BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

Midi ATX, Epox VIA MVP3-G alaplap, AMD K62-350MHz, 64MB/100SDRAM, 1.44MB FDD, Q4.3GB CR-A HDD, ATI RAGE PRO II-C 8MB AGP VGA kártya, Belinea 15" monitor /3 év gar./, 32xCD-ROM, SB64PCI hangkártya, 105 gombos bill., egér

129.900,- +25% Áfa

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk!

Javítás, tanácsadás.

OTP részletfizetési lehetőség!
Viszonteladókat is kiszolgálunk!

Tel./Fax: 341-5343,
06-20 9264-507

Faxbank: 2333666/1607#
E-mail:balati@ahol.com
www.balati.hu

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

A P R Ó H I R D E T É S E K

Diafilmek nagy választékban kaphatók. Tel.: 200-80-16

Használt diavetítőt vennék. Tel.: 200-80-16

AMIGA KÍNÁL

Commodore 64 - Amiga Gyorsszerviz és Kereskedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése. C-64 turbókártyák, Amigás bővítések. Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510

EGYÉB KERES

Magas áron veszek vagy cserélek régi kiadású ASTERIX és TALPRA ESETT TOM képregényfüzeteket, érdeklődni lehet 08-20 H-ig, Tel.:06-20-9465-718

EGYÉB KÍNÁL

3 playstation program eladó: Crash Bandicoot 3, Resident Evil 2, Tekken 3, 8000Ft/db Tel.:62/482-002

Eladó PSX-re Rogue Trip. Ár:10000Ft. Tel.:4075205

Eladó elsőkézből SNES + 2joy + 5 kazetta (WC94,FIFA96,Sim City,Mario World,Mariokart) 25e. Ft.-ért. A kazetták külön is megvásárolhatóak 3-6e Ft.-ért. Tel.:06-23-451-481

PC KÍNÁL

Eladom megunt Tomb Raider 3 című szaámítógépes játékomat. Irányár:8000 Ft. Tel.:258-86-96

A P R Ó H I R D E T É S I S Z E L V É N Y

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetükkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magánszemélyeknek: 20 szóig 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)

Közületeknek: 20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

GÉPTÍPUS: PC / C64 / AMIGA / EGYÉB

ROVAT: CSERE / KERES / KÍNÁL

OPCIÓK: VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) / INVERZ (+50% FELÁR) / KERET (+50% FELÁR)

M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot ______ példányban

Megrendelő neve:

Címe, irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Kbyte

negyed évre	1000,-
fél évre	1950,-
egy évre	3800,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ______ példányban

Megrendelő neve:

Címe, irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:



COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



1999 Április 16.-tól az 576 KByte 1990-1997-es régi számai
akciós áron, egységesen
100,-FT/DB
(+ postaköltség*) boltjainkban megvásárolhatók vagy a csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.

db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	63.-	21	404.-	41	490.-
2	80.-	22	404.-	42	490.-
3	200.-	23	404.-	43	490.-
4	200.-	24	404.-	44	490.-
5	200.-	25	404.-	45	490.-
6	200.-	26	404.-	46	490.-
7	200.-	27	404.-	47	490.-
8	200.-	28	404.-	48	490.-
9	338.-	29	404.-	49	490.-
10	338.-	30	404.-	50	490.-
11	356.-	31	422.-	51	508.-
12	356.-	32	422.-	52	508.-
13	356.-	33	422.-	53	508.-
14	356.-	34	422.-	54	508.-
15	356.-	35	422.-	55	508.-
16	356.-	36	422.-	56	508.-
17	356.-	37	422.-	57	508.-
18	356.-	38	422.-	58	508.-
19	356.-	39	422.-	59	508.-
20	356.-	40	422.-		

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát.
Fontos! Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

Akciónk a készletek erejéig tart!
Az Április 16. előtti rendelésekkel kapcsolatban árreklamációt nem áll módunkban elfogadni!

576 KByte 1998-1999-es számai eredeti áron (+postaköltség) megrendelhetők illetve megvásárolhatók

98/1	318,-	98/10	398,-
98/2	318,-	98/11	398,-
98/3	318,-	98/12	398,-
98/4	318,-	99/1	398,-
98/5	318,-	99/2	398,-
98/6	318,-	99/3	398,-
98/7-8	576,-	99/4	398,-
98/9	398,-	99/5	398,-

* A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.

576 TOP

Mint látható, megembereltük magunkat, és végre összehoztunk egy szerény adag toplistát. Egyéni ízlésünknél bátorkodtunk különbséget tenni a nagy öregek és a legfrissebb ifjoncok között, összehasonlítási alapul pedig mellékelünk egy angol listát a májusi értékesítési adatok alapján.

ANGOL ELADÁSI LISTA
1 CHAMPIONSHIP MANAGER 3
2 BALDUR'S GATE:TALES OF...
3 ROLLERCOASTER TYCOON
4 X-WING ALLIANCE
5 CIV: CALL TO POWER
6 GTA: LONDON 1969
7 TOCA 2 TOURING CARS

FORRÓK ÉS LANGYOSAK
1 CIV: CALL TO POWER
2 MIDTOWN MADNESS
3 HALF LIFE
4 TOCA 2
5 HEROES OF MIGHT... III
6 ALPHA CENTAURI
7 FLEET COMMAND
8 SILVER
9 ROLLERCOASTER TYCOON
10 WARZONE 2100

OLDIE, BUT GOLDIE
1 CIVILIZATION 1-2.
2 QUAKE I-II.
3 PANZER GENERAL 1-2.
4 DUNGEON KEEPER
5 DIABLO
6 POPULOUS
7 MONKEY ISLAND I-III.
8 STARCRAFT
9 FIFA-sorozat
10 C&C: RED ALERT

576 KONZOL · A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

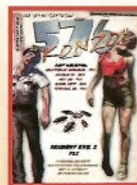

01


02


03


04


05


06


07


08



09



10

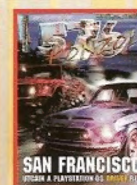


11

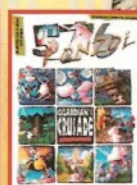

12


13


14



15

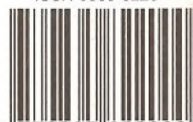

16


17

Következő számunk tartalmából:
Monkey Hero (PSX)
Syphon Filter (PSX)
Rollcage (PSX)
Constructor (PSX)
Star Wars Racer (N64)
Micro Machines 64 (N64)

EGY ÚJSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁLSZ A KONZOLRÓL!

AKCIÓS SZELVÉNY
Akciós áraink csak ezzel a szelvénnyel együtt érvényesek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosít!
576





576 KBYTE SHOP

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ:
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.
TEL.: 35-90-576





576 KByte a Mammutban is!

Budapest, II.kerület, Széna tér
2. emelet, a Libri könyvesbolt mellett
TEL.: 345-80-76

576 KByte a Pólusban is!

Pólus Center, Center Court 237
TEL.: 419-4117 (A szökőkútnál)





